3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场
。
如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容
。
话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。



幸运大抽奖 最新掌机实用周边等你拿

口袋光环DVD大升级 附送最新游戏试玩及软件，免去下载麻烦





100辑 纪念特刊

ISSUE 100

三大超值赠品

实用环保袋　（尺寸35cm×40cm ）

精美挂机绳　（由北通公司独家赞助）

功夫世界将军令 点卡（内含道具大礼包）

内文增加64页

专题企划

荣光的轨迹——掌机游戏销量TOP100&评分TOP100

游戏界的物种起源 —— 掌机进化论

攻略透解

女神侧身像 负罪之人/风来之西林DS2

阿瓦隆代码/思乡之风/流星洛克人3

策划 马修
文 掌机王SP全体编辑
美编 紫枫

卷首特辑



100 百辑回首

——《掌机王SP》的100辑

记得2004年马修初来编辑部时，正赶上《游戏机实用技术》100期的制作，当时作为新人，我也参与了。后来在和LIKY、铭风一同制作了第1辑的《掌机王SP》时，也在想，如果《掌机王SP》做到100辑会怎么样呢？一转眼四年多的时间过去了，《掌机王SP》也终于迎来了100辑生日。如果几年来一定说记忆中有哪些印象深刻的事，太多了，多到剪不断理还乱。然而翻开从前的书，4年多的记忆也逐渐捋清，下面，我们以时间轴加关键字的形式，来回顾《掌机王》的历史……



2001年3月

2001年8月

LIKY来《游戏机实用技术》编辑部报道。

2002年7月

针对日益壮大的掌机玩家群体以及丰富的GBA游戏，由LIKY负责的专门面向掌机玩家的《掌机王》第一辑上市，中国大陆掌机玩家从此有了属于自己的游戏专刊。

2001年3月21日

GBA发售，掌机时代从8位机一跃进化为32位机，掌机进入第一个次世代，国内掌机玩家群体也日益壮大。

2003年2月14日

GBA SP发售，改良的屏幕和华丽的造型让便携的掌机首次与时尚接轨。

LIKY

百辑感言

有时候某些事情还真有点戏剧性，记得2001年我刚进入UCG编辑部的时候，GBC游戏《风来之西林GB2 沙漠的魔城》发售不久，而自己在加入UCG的第二期上就迫不及待地做了这个自己最爱的游戏的攻略，如今，该游戏的复刻版在NDS上发售，而此时正值《掌机王SP》100辑，在重温旧作心怀感动的同时，我也要在100辑这个充满了纪念意义的一辑上再次操刀游戏的攻略，不知道这是不是一种特殊的纪念，上天似乎想用一种特别的方式让我能牢牢记住今天这100辑的感动，也牢牢记住昨天那一路走来的点滴回忆。

看着现在NDS上《沙漠的魔城》焕然一新的游戏画面，对比着过去做攻略时所截的GBC版简陋的画面，7年来一款游戏的进化跃然眼前，一如《掌机王》从最初的简陋进化到现在《掌机王SP》成熟风格的对比。然而，也正如游戏的内涵与韵味并未改变一样，《掌机王》的"魂"也是一直未变的，那就是始终以服务国内众多喜爱掌机的玩家为中心，努力做最好的掌机专门志，而众多读者一直以来的支持也在传达着那些一直不变的情感。

从当年创立《掌机王》到如今《掌机王SP》迎来100辑，自己见证了《掌机王》不断成长的历史，也欣喜于国内有如此多的掌机玩家们不断支持，玩家们的支持也正是我们能够一直前进的源动力。100辑是一个新的起点，在今后的日子，祝愿我们的《掌机王SP》会越来越好，有越来越多的读者喜欢。



▲100辑庆祝活动上的蛋糕。

关键字：掌机王

随着2001年3月GBA的发售，国内的掌机玩家数量剧增，虽然当时GBA已经拥有了广泛的用户，但主流游戏杂志上掌机仍是从属地位。然而掌机是掌机玩家游戏生活的全部，玩家们需要一本属于掌机玩家自己的掌机专门志。2002年7月，由LIKY负责、《游戏机实用技术》众多编辑参与制作的国内首本专门面向掌机玩家的专门志《掌机王》创刊上市，并在以后不断完善。2004年，GBA SP发售，GBA游戏阵容也走向成熟进入了高峰期，新掌机NDS、PSP则箭在弦上，掌机市场的进一步扩大使得两三个月一辑的《掌机王》已经难以满足读者和市场的需要。2004年5月10日，《掌机王》第九辑上市，走过近两年的时间的《掌机王》为自己划上了一个圆满的句号，并将接力棒传给了后来者——《掌机王SP》。

2004年2月
第一个作为主要制作《掌机王》的小编马修来到编辑部报道。

2004年4月
同样作为主要制作《掌机王》的小编铭风前来报道。

2004年6月2日
《掌机王》以《掌机王SP》的形式登场，由原来两三个月一本改为每月一本。

2004年6月

2004年5月
E3展，PSP、NDS双双正式亮相，新的掌机时代即将到来。

2004年6月
任天堂在中国大陆的代理商神游公司发售小神游GBA，这是继万信GB后，行货掌机再次与大陆玩家亲密接触。

关键字：掌机王SP

如前所说，《掌机王SP》可以说是《掌机王》的继承者，既然由两三个月一本的周边性质的书刊变为每月一本的期刊性质的书刊，内容上还是有很大的变化的，最显著的就是攻略和特快的比例大大增加，而专题企划与自由谈两大游戏文化性质的栏目则在一定程度上进行缩减，并在栏目上进行重新划分组合。关于从《掌机王》到《掌机王SP》的变化，众小编可谓是讨论了其方方面面，大的方面包括光盘及赠品的确定等；细节方面则更多，如出于将来写作介绍需要，将《掌机王》的辑数从汉字改为阿拉伯数字。时光荏苒，从2004年走到今天，《掌机王SP》已走过了100辑，期间可谓经历了种种风雨，但是《掌机王SP》还在继续走下去，小编们，也无不在为它的不断进化和完善而努力着。

百辑感言　铭风

近年来掌机在国内的飞速流行可说是有目共睹的，无论是在地铁上还是在公车上，都能见到端着PSP或NDS进行娱乐的人们，甚至同学聚会的时候几个同学都饶有兴趣地向我咨询相关讯息，有的甚至都已经买了掌机。而谈起能够了解信息的杂志来，我便理所当然地提起了《掌机王SP》。

能够亲手参与创建国内最火的掌机专刊《掌机王SP》，对我来说是十分幸运的。一方面小时候是有这种梦想，在那个游戏为贪玩代名词的时代，自己一直希望能成为游戏的传播者，让所有人改变这个想法；另一方面在工作的过程中结交了众多喜爱游戏的同事和读者，也是我的一大财富。



时光飞逝，《掌机王SP》也迎来了第100辑。虽然看起来很快，但参与过制作的人都知道每一辑的推出都是不容易的，从选材制作约稿到整理，每步都需要编辑的加倍努力。至于排版和影像的制作，也都离不开美编和非编的辛苦。可以说，《掌机王SP》的每一页都饱含了制作人员的心血在里面。这100辑可说是大家艰辛脚步的验证，十分有纪念价值。在恭喜的同时也要对以前的战友和现任的新编辑道一声：幸苦了。



不过100辑并不会是一个终点，伴随编辑的努力，《掌机王SP》这个玩家交流的平台定将为大家带来更好的资讯。祝愿《掌机王SP》100辑会作为一个轨迹的起点，创造新的辉煌。

2004年9月9日

《掌机王SP》第4辑上市，本辑针对以往“专题企划”栏目涵盖范围过大的情况，将栏目进行了大规模的重组和划分，硬件、软件相关文章分别被划进“硬件发烧馆”和“软件大观园”两大栏目。

2004年11月22日

《掌机王SP》首本周边《塞尔达传说 帽子里的小人国》上市。

2004年9月

2004年10月27日

神游发售大陆行货版GBA SP——小神游SP，同时公开中国专有的“中国龙”限定版小神游SP及小神游SP设计大赛等消息，行货SP受到多数玩家的支持。中国大陆的行货掌机步伐向世界又靠拢了一大步。

2004年12月2日

以双屏、异质为卖点的任天堂掌机新贵NDS发售。同日，小编雷伊前来报到。

关键字：小编寄语&小编形象

小编寄语是《游戏机实用技术》的一大特色，而同属一门的《掌机王SP》也继承了这一大受读者欢迎的栏目。《掌机王SP》最开始的小编寄语是在扉页，位置上是取代原来《掌机王》上每辑LIKY的前言，最开始的小编寄语除了主要制作的LIKY、马修和铭风三人，还有其他《游戏机实用技术》的小编分布在该页的上下，这种情况持续到了第8辑。到第17辑，小编寄语从第一页移到掌门人后面，成为“掌门人”的子栏目。第一页则作为特别关注沿用至今。

作为展现小编个性的一大平台，小编形象也是至关重要的部分，截止目前，《掌机王SP》的小编形象的集体更换总共有两次，一次是《掌机王SP》50辑，一次是《掌机王SP》86辑。除了大量更换的，还有传说中的“问号男”，以及某些小编一开始的非正式形象（如雷伊的“黄鼠狼”、软饼干的“滑板男”、紫枫的“离去时形象”等），不过都是暂时的。

雷伊

百辑感言

来编辑部报道的时间正好是NDS的发售日（很庆幸是一个这么好记的日子，否则就可能只记得模糊的年月而记不得日期了），随着今年12月2日的即将到来，我在编辑部的日子也将迎来第5个年头了。回忆过去时自己也吓了一跳，时间就这样不知不觉流逝了整整4年，前两天和宇轩聊天时才发现原来这小子也已经来编辑部快两年了，而我却还是一直在把他当新人欺负……说到“新人”，我还清楚地记得以前刚来编辑部的时候，有次写年鉴，LIKY把几乎所有的猫猫狗狗游戏都分给了我，当时真是写得我差点“谈宠物色变”，直到现在我还对MTO这家厂商心有余悸。幸好后来有了新小编的加入，更庆幸的是后来LIKY把年鉴的任务布置工作交给了我，所以我才有机会和宠物说再见（对不起了，乌冬和MM小编们，让你们承包了宠物游戏）。

编辑工作的繁忙程度有时是超乎想象的，这过去的4年几乎就是在繁忙和即将繁忙之间交替着过来的，以至于在《掌机王SP》上打出100辑广告的时候才恍然大悟——已经埋头出了这么多本了啊。其间经历了《掌机王SP》一次又一次的改版，也经历了同事们的加入与别离，就是在这样不断的推陈出新与小编们的来来往往之间，《掌机王SP》不断成长着。能够亲自见证《掌机王SP》的100辑纪念，对我来说是一件非常荣幸的事情，我也希望今后自己能够继续亲历一个个对《掌机王SP》具有纪念意义的日子。



▲祝《掌机王SP》早日迎来1000辑，也希望《逆转裁判》早出正统续作（寒，两者似乎没有什么联系）。

2004年12月9日

《掌机王SP》第7辑上市，《掌机王SP》半月刊计划正式启动。

2004年12月25日

《掌机王SP》第8辑上市，雷伊加入《掌机王SP》，由于小编形象待定，雷伊也成了第一个“问号男”。

2005年3月29日

《掌机王SP》第13辑上市，“掌机黄金眼”在众多读者的呼声中登场了！

2005年5月

2004年12月12日

以媲美家用机的优秀机能及多媒体为卖点的PSP发售，掌机市场有史以来最大规模的战役拉开，掌机市场进入全新的次世代。

2005年5月17日

2005年E3任天堂展前发布会公布了GBA的二度瘦身机型——GBM。并重点宣传了NDS无线网络计划，掌机网络时代即将到来。

百辑感言 胧月

高中的时候，被个小孩称呼成“叔叔”，顿觉灾难；大三寒假时回到家乡，进网吧时被BOSS拦下，问我：“小孩你高几了”，瞬间忧郁；把现在的照片给初中同学看，他们竟说，这男的女的——这就是人参，这就是当归，这就是老鳖。

刚到公司时虽然人很少，这本书、这个集体其实已经步入了成熟期。从当时的16辑到现在的100辑，算了一算，自己也算半老不新，要说对《掌机王SP》做过啥贡献，竟是无从开口。其实整个公司基本上是个宅基地，从本来的UCG、ZJW两个部门，慢慢拓展到今天，只要跟ACG相关的各方面话题，现在都绝对可以找到同好。就是这样一群人，不经意地发挥着各自所长，有时甚至只是写自己感兴趣的东西，却可以让书面内容精彩纷呈，印证了“创作来源于生活”——也是，大家都是从读者过来的嘛。

做编辑有一点很苦，就是不得公开表示自己在游戏方面的偏好，为嘛呢？比如：

“你玩《FF》吗？”“不玩。”“我KAO，你还当啥小编，就是作为普通玩家都不够格！”

“你喜欢玩《马里奥》吗？”“不太喜欢。”“我KAO，你这种偏向性明显的任黑是在跟全国的NDS玩家过不去，我再也不买你们书了。”

以此类推，不说中文和英文的都不是人类，为了蓝色清净的地球，统统该被剿灭，我也没啥办法……

以上也就是吐槽一下，我作为一个198X年1X月X日出生、在长江下游长大、某某年小学毕业、某某年开始工作的玩家，可以把一个游戏骂得狗血淋头（仅仅是“可以”）。然而，作为2005年8月降临到《掌机王SP》上的“胧月”，这是个PERSONA，不得不热爱所有游戏。



▲看不得野村脸是无法克服的生理天性

关键字：栏目

栏目是一本书的骨架，而随着业界的发展和《掌机王SP》的日渐成熟，其栏目也在不断更新和发展着。《掌机王SP》创刊时，便在《掌机王》的栏目基础上增加了大量的专页，并将原本是固定专题的“硬件发烧馆”独立成专门的硬件栏目。第4辑，则是针对“专题企划”涵盖范围过大进行了再次调整。之后，随着新编辑的到来，《掌机王SP》的栏目也愈加丰富，“轻松日语教室”、“游戏万花筒”、“忍者之里”、“米饼教室”等丰富精彩的栏目都是新编辑带来的新气象，硬件软件、画廊、动漫、FAQ等也由多名编辑经手后更加完善。丰富的栏目体现出小编们制作《掌机王SP》的定位——不仅仅要帮助玩家通关，更要把多彩特色的掌机游戏文化展现给大家。

2005年7月1日

《掌机王SP》第19辑上市，“掌门人”栏目首次加入插画。

2005年7月16日

《掌机王SP》第20辑上市，胧月、海文两位小编加入，带来“游戏万花筒”、“轻松日语教室”、“掌上动漫游”等全新栏目。而且本辑加页到224页，售价则仍保持原来的12元。

2005年8月15日

《掌机王SP》第22辑上市，拖家带口强势回归《游戏机实用技术》老编辑紫枫本辑正式入驻《掌机王SP》！

2005年7月

2005年7月23日

神游发售中国大陆行货版DS——iDS。



海文

百辑感言

2005年5月的某一天中午，一个刚下飞机不久的家伙抹着头上不断滴下的汗水，抬头望了望面前那幢颇具当地商务风格的写字楼。一个月后，他如愿地成为了一名正式编辑，一个叫海文的小编开始了他在编辑部一段难忘的生活……

或许因为这是我大学毕业以来第一份工作的缘故，海文对在编辑部这个大家庭中感受到的一切都留有非常深刻的印象。与编辑部的朋友们一起出去淘碟、第一次在编辑部感受面临截稿时的紧张、自己的稿件中被查出有误字时的自责、从印刷厂回来的车中独自玩味于内心中那一份难得的轻松与悠闲……还有编辑部楼下的烧烤摊，方寸之地，却容纳了来自五湖四海的编辑们所带来的世间万象。

海文在掌机王的时间并不算长，但学到的东西却令我受益匪浅。作为一个文编，我必须得把一些以前并不那么在意的东西变为我的习惯，这些习惯都在我日后的工作与生活中都发挥着的积极作用。编辑部是个藏龙卧虎之处，这里的每一个人，都有着自己独特的个性以及特长。在编辑部打拼的岁月中，自己从很多方面受到了各位同事的帮助与支持，海文一直都对这群善良热情的朋友怀着深深的敬意与谢意，能够和大家共事，是海文在编辑部的生活中所收获到的最大财富！

100是一个里程碑，记录了《掌机王SP》从无到有、从稚嫩走向成熟的一个个脚印。愈加美轮美奂的版式、阵容庞大的编辑与撰稿人队伍以及精益求精、追求完美的风格让海文看到，这个孩子的脚步正迈得越发有力。当手中的这第100辑《掌机王》被放到编辑部里那个存放样刊的柜子里时，所有的人都会意识到，这，已经是一个巨大的成功，更将会是一个全新的起点！



▲海文开辟的栏目之一——轻松日语教室。

关键字：人来人往

掌机王小组是个集体，是个大家庭，同样也是个工作部门，既然是工作部门，那么诸如人员的招聘、调动、提拔、离职等正常的人事变动也就必不可少。第一个制作《掌机王》的是LIKY，第二个则是马修，接着是铭风——人手够了，每月一本的《掌机王SP》立刻就开动。从《掌机王SP》创刊至目前制作的100辑，除了掌机王小组登记在案的文编和美编，Soul、阿修罗、兰姆等也都曾参与制作。目前掌机王小组在职人数为17人。大家来到掌机王，有很多不同的目的，而离开，也有不同的原因，这里谨祝离开的各位在今后的工作和生活上，都一帆风顺。

2005年9月3日

《掌机王SP》第23辑上市，美式游戏爱好者软饼干加入，本辑加页至256页，售价仍为12元。



2005年10月

2005年9月13日

GBM发售。

2005年10月初

中国大陆行货GBM——iGBM发售，消费者基本实现了第一时间玩到行货掌机的梦想。

2005年10月17日

盛大与神达联合宣布：双方将联合推出全球首款掌上网络娱乐终端产品、国内完全自主开发的首台掌上游戏机——EZ Mini。（后该计划因故取消。）

关键字：掌机市场

掌机市场是继街机、家用机、PC后兴起的第四大游戏市场，和其他市场一样，掌机市场也经历了雏形、发展和成熟三个阶段。作为后来者，掌机市场也曾一度是家用机的从属，游戏以移植家用机为主。不过随着掌机的发展，厂商不仅在掌机上开发独有的系列，更诞生了完全对应掌机平台的专有作品。而比起激烈的家用机市场，掌机市场更多时候是一家独大，世嘉、SNK、Bandai这些厂商都曾试图在掌机市场上大展手脚，却都败给了同时代的任氏掌机。直到2004年末PSP发售，这一局面才得以改变，PS系列十余年的强大的家族背景以及PSP在SCE的重要战略地位，使得PSP即使屈居老二但也没有出局，相反，数年的隐忍，PSP还拥有了自己的支持者和游戏群，稳定立足于掌机市场。NDS、PSP时代，脱胎于家用机的掌机产业，终于成功反超了家用机。

百辑感言

软饼干

伴随着一代掌机玩家成长的《掌机王SP》已经迎来了第100辑，作为编辑的饼干我此时的心情很奇妙，除了对未来的憧憬以外，更多的是对从前的回忆。想起了小编宇轩初来乍到时的搞笑场面，想起了与米格熬夜制作米饼视频的火爆经历，更是想起了早已离开编辑部的海文、铭风和琉璃等一干老编辑……饼干在没当编辑之前也是一名普通玩家，出于对游戏的热爱，各种游戏刊物都不会放过。大学毕业以后有段时间暂时闲在家中，便张罗着开一家游戏店。就在开张之前的某天晚上接到主编的电话——当一名游戏商人还是做一名职业编辑，当时我仅仅用了5分钟就作出了决定，现在老妈提起这事都说我当时真是酷毙了。从自己参与的第一本至今，《掌机王SP》已经从当时的6个编辑发展到现在的10多个编辑，成长是有目共睹的。饼干身边的小编们都是为了游戏事业挥洒青春的年青人，他们放弃了与家人在一起的安逸生活，远离了从小在一起的伙伴，所以借此机会赞颂下所有的文编和美编，也希望所有关心和喜爱《掌机王SP》的读者和玩家们，请一定要支持我们，只有你们的支持，才是游戏工作者们前进的动力！


▲2005年底，刚到编辑部的饼干坐在靠窗的位置。这是晚上窗外的夜景，不禁感叹深圳可真是个繁忙大城市啊……



2006年1月18日

掌机王全体编辑倾力打造的《PSP专辑VOL.1》上市。

2006年3月20日

《掌机王SP》35辑上市，为照顾更多省吃俭用的读者朋友，本辑《掌机王SP》降价至8.8元，而由于成本关系，本辑页数回归至192页，小编力求在有限的页数内把半个月来与掌机有关的各种精彩内容展现给大家。

2006年1月

2006年1月26日

任天堂向外界宣布了NDS改良版主机NDSL的发收入及规格。

2006年3月2日

NDSL发售！



关键字：美编

《掌机王SP》的老读者们应该对“美编”这两个字不陌生。相对于署名写作并和读者在掌门人、小编寄语栏目交流的文编，美编从事的可谓大多是幕后的工作，越来越漂亮的版式离不开美编们的付出。不过也有例外，当年文编转职的美编紫枫同学便是每辑都和读者朋友们见面，美编Yangyu也曾在小编博客撰写过文章。即使在幕后，美编们也大多是游戏玩家，紫枫就不说了，美编Yangyu是父母影响下的女玩家，澄香也是《铁拳》、《无双》玩家，小鱼仔是《啪嗒砰》、《怪物猎人》FANS，刚刚当妈妈的咕噜则一直在钻研《新超级马里奥兄弟》……不管台前还是幕后，大家的目标都一致：身为游戏玩家，大家都要把最好的掌机专刊奉献给所有喜爱掌机的读者朋友们。

紫枫

百辑感言

当年第一次参与到《掌机王SP》工作才是第7辑，转眼都快四年了，《SP》右上角的数字也到了第100辑，感觉自己好像老了……说起来，整个《SP》的男性里面，我是惟一一个没有任何掌机的人，虽然曾经买过NDS和PSP，不过都已经给了人。每次对某个游戏感兴趣时，都需要去“A”某编的机器来过瘾，被视为极其不厚道的做法。可直到现在，也仍然没有兴起过哪怕一丝购买掌机的想法，不知为啥，奇怪呢……

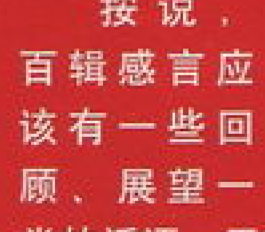
《SP》的封面一直延续着由画师根据题材来进行绘制的做法，因为会时常更换，所以风格也各种各样，虽然有的时候会有朋友针对其中某些辑数的封面图有不同看法，不过大体上还是相当不错，而且本人也比较喜欢这样的做法。在此有必要感谢一下这么久来参与过《SP》以及周边的那些画师们，尤其是小鱼和西瓜树（纯私人原因，理由贫道死也不会告诉你们的），辛苦了！

以前有朋友告诫过“喜欢经常使用省略号的人不是特别罗嗦就是特别的懒”这样的话，很不幸，贫道属于两者的综合体。也曾留意过在行文时尽量减少这种情况，不过好在每次只有在“小编寄语”上才会出现那么一小块补丁，还不至于太过露怯，于是日子一长，毛病还是那些毛病，甚至有过之。



按说，百辑感言应该有一些回顾、展望一类的话语，无奈贫道脑浆子都想得搅到一块儿了也没想出该说些啥，只有一番胡言乱语，口拙+手拙的感觉果真不是怎么太好的。

以上，还望继续支持，完毕……





◀我死也不会告诉你们为什么要放这张图的……

2006年4月22日
面向NDS玩家的《NDS专辑VOL.1》上市！从此，《PSP专辑》和《NDS专辑》成为掌机王小组不定期奉献给两大主机玩家的特别大餐。

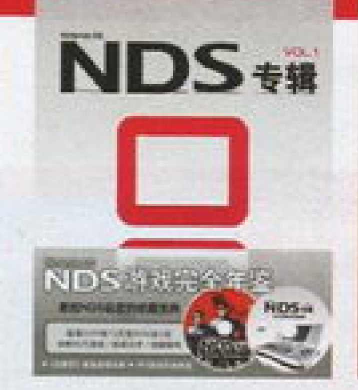
2006年8月1日
《掌机王SP》45辑上市，海文离开。

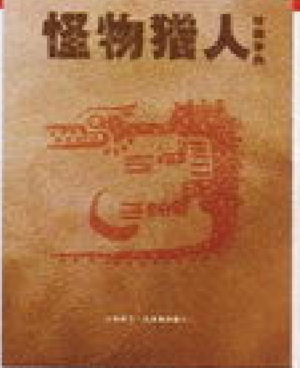
2006年8月16日
《掌机王SP》46辑上市，米格来到编辑部。

2006年9月25日
掌机王小组全力打造的《怪物猎人珍藏事典》上市！

2006年9月

2006年6月末
中国大陆行货版iDSL上市！





百辑感言

米格



算起来加入《掌机王SP》这个大家庭已经有块两年半的时间了。从一个大学毕业的学生，变成《掌机王SP》45辑中的一个问号男，再到如今专门负责软硬评测的小编米格，看起来三言两语就能道清的经历，实际上充满了小插曲。还记得和软饼干熬夜写攻略、做视频的日子，还有和大家一起去海边游玩的时光，晚上一起联机打游戏，还有庆奥运游戏运动会……当然，还忘不了的就是我们的读者，尤其是曾经支持我在各地举办“天下聚会”的方糖、空速、阿远，给我们“米饼视频”曾经提出许多宝贵建议的降临之子……另外，就是长久以来支持我们《掌机王SP》发展的可乐、赤红等朋友，他们都曾经给我，给《掌机王SP》提供了不少的帮助。《掌机王SP》能走到今天，能和大家一起庆贺100辑，不仅仅是来自我们众小编的努力，最重要的还是读者们的支持。这次100辑庆祝活动中，不少读者为我们献上了自己录制的CD、吉他演奏，而最让米格开眼的是，某读者送来的100辑《掌机王SP》合影中，中间站着的居然是自己的三岁的儿子！而读者们的支持，又成为众小编努力工作的动力，尽全力做最精彩的攻略、最深入的评测、最权威的教程、最迅速的新闻，《掌机王SP》将一路伴您走下去！



▲来深圳的路上用手机拍到的山景。

关键字：天下聚会

如果说掌门人是读者与编辑交流的一种书面形式，那么天下聚会就是玩家与玩家间甚至玩家与小编间的一种更为直接的交流形式。天下聚会栏目在55辑正式开始，主办人及负责人是当时还是新编辑的米格，将原本独自在的房间里或教室一角的玩家们组织起来，让大家充分享受联机的乐趣，单从这一点上说，意义就已经非常大了。从最开始玩家们的观望，到如今2000多人的大规模聚会，可以说，天下玩友本就是一家，舍去腼腆，在这里你会交到好多好多志趣相同的好朋友。

2006年10月17日
《掌机王SP》50辑上市，小编形象进行首次全面更换，本辑还刊登了特别纪念专题《一路走来——我们的50辑》。

2006年11月11日
《掌机王SP》52辑上市，掌机王首位MM小编琉璃来到编辑部。

2006年11月18
《口袋妖怪十年特辑》上市！

2006年12月21日
《掌机王SP》55辑上市，天下聚会活动在本辑正式开始。

2006年10月

琉璃

百辑感言

接到马修的信息是在一星期前，这才想起来《掌机王SP》竟然已经100辑了。自己离开编辑部已有10个月了，但那曾与大家一起嬉戏欢笑的日子至今还历历在目。

对游戏的挚爱再加上一颗执着的心，让我走上了游戏编辑这条路，加入《掌机王》大家庭的那一刻，人生的理想第一次有了实现的满足感。在《掌机王SP》的日子里，不仅让自己找到了对游戏执着之爱的共鸣之地，更让自己体会到了把这份爱传播给他人的幸福感。向朋友们炫耀“我的工作就是玩！”是那时自己想成为游戏编辑的单纯的动力，虽然后来亲身体验得知了编辑的工作并不是想象中的那般美好，但在《掌机王》中得到的每一份历练都让我如今受益匪浅；与大家的每一份欢乐，都成为了自己人生阅历中最精彩的部分。



还记得《掌机王SP》50辑庆典上，曾许诺要再与大家一起在100辑时再欢聚再庆祝，可惜许诺终成了幻影，但心情是没有变的，虽然相隔千里，自己依然以万分激动的心情与编辑部的大家们一起祝愿《掌机王SP》的明日更辉煌更美好。“100”不是一个终点，它是一个里程碑，记载着之前每一个《掌机王SP》人的辛勤与汗水，记载着我们共同成长的脚印；同时，它还将是一条全新的起跑线，相信《掌机王SP》在所有编辑的共同努力下一定会踏上一个新的高度，给读者朋友带去更多的全新乐趣，为大家提供一个更棒的资讯平台。

在这里，衷心的祝愿《掌机王SP》，明天更美好！

关键字：口袋光环

“口袋光环”是《掌机王SP》光盘的名称。在《掌机王SP》上市前，《游戏机实用技术》的光盘中就有“掌机频道”栏目专门给读者演示掌机游戏的视频，随着《掌机王》的诞生，读者对《掌机王》增加光盘来大量介绍掌机游戏的呼声越来越高，因此当《掌机王SP》诞生时，专门收录掌机游戏的光盘——口袋光环也就随之问世。口袋光环的主体构成是未发售作品预告和新作试玩，且不定期收录有专题企划、热血最强等视频。其中“《恶魔城》系列”、“《洛克人ZERO》系列”的达人影像以及搞笑满点的“米饼狩猎日记”都大受读者朋友们的欢迎。和书刊一样，“口袋光环”也经历了多次的改版和完善，今后，我们也会把更多精彩的视频奉献给大家。

2007年2月1日
《PSP专辑VOL.2》上市！

2007年2月12日
《掌机王SP》58辑上市，创刊小编铭风离开。

2007年4月12日
对应《MHP2》的攻略本《怪物猎人 携带版 2nd 完全攻略本》上市！

2007年5月2日
《掌机王SP》63辑上市，以猥琐闻名的撰稿人宇轩正式加入掌机王。

2007年5月

关键字：周边专辑

在早期，《掌机王》就是《游戏机实用技术》的周边，不过当《掌机王SP》具有一定的规模后，不仅自成一派，还推出了《掌机王SP》的周边专辑。最早的周边专辑是《塞尔达传说 神奇的小人帽攻略本》。之后PSP在国内大量普及之际，掌机王小组又推出《PSP专辑VOL.1》，受到了玩家的好评，热卖后，掌机王小组又再接再厉推出《NDS专辑》。之后，《NDS专辑》和《PSP专辑》成了掌机王小组不定期奉献给两大主机玩家的盛宴。除了这两个专辑系列，目前掌机王小组还有《口袋玩家》和《怪物猎人狩猎志》两本系列化的周边，以及《NDS宝典》、《PSP宝典》、《塞尔达传说 海拉尔编年史》、《洛克人ZERO全系列插画&设定资料集》、《口袋妖怪十年特辑》、"《怪物猎人携带版》系列"等周边书籍。

百辑感言 宇轩

记得宇轩还未来到编辑部，仅仅是一名撰稿人时曾对软饼干说过："我要来编辑部，怎么着都要看着《掌机王SP》做到100辑。"那时的心情很激动，而现在这一刻真正来临时，却反而显得十分平静。不是说已经失去了对掌机的热爱，而是感慨太多，不知道该怎么表达了。

初来办公室时空空的办公桌，如今已经被书堆满了。就好像回忆的堆积一样，每一本都蕴藏着一个故事的片段，不管它是快乐的还是忧伤，真实地记载了这近两年来的点点滴滴。比如第一次连续3天通宵做完的20页《幻影沙漏》攻略，花了整整一个月不知几次通宵才完成的《塞尔达》专辑，双眼肿得合都合不上才校对完毕的《怪物猎人》攻略本。这些经历，无论我今后在哪里，它都将一直伴随着我，成为我生命的一部分。

100辑，来了又将过去。如果你把本刊与99辑放在一起，除了数字从2位数升级为3位数之外，似乎也没有什么特别的变化。但是，如果你把本辑与第1辑放在一起，你就会发现它们巨大的差异。这就好像人生一样，我们一步一步地朝着目标迈进。今天与昨天，我们的变化微不足道，直到有一天猛然回首，才发现自己原来已经走了那么远，祝愿每一位《掌机王SP》的读者们都能实现自己的梦想，让掌机与游戏伴随着你前进。



2007年5月20日
《掌机王SP》64辑上市，本辑开始，光盘由VCD升级为miniDVD，页面再次加到224页。

2007年6月4日
《NDS专辑VOL.2》上市。

2007年7月18日
《掌机王SP》68辑上市，小编羽纹加入掌机王。



2007年5月

2007年7月12日
PSP的改良版PSP-2000在E3展上公开。

2007年夏
任天堂宣布，使用达18年之久的"Gameboy"品牌将停止使用。

2007年8月底
PSP改良版本PSP-2000的港版率先发售，日版等也于9月20日发售。

关键字：怪物猎人

《怪物猎人》可以说是PSP上的声名显赫的招牌大作了。《怪物猎人》原本诞生于PS2平台，拿着各种兵器去狩猎巨大的怪物这个创意听起来不错，但是在PS2上却并未取得成功。后来移植到PSP上，却无心插柳柳成荫，原来一个人去独自去讨伐大怪物，变成了玩家们组队狩猎，乐趣立刻倍增，而小小的PSP，也为玩家们随时联机提供了可能。《怪物猎人携带版》的人气实在是高，面对要素如此丰富的游戏和数量如此庞大的群体，《掌机王SP》上的攻略、研究、专页也都无法满足玩家的要求，于是，掌机王小组集合了组内广大猎人众，专门针对《怪物猎人》玩家们推出了多本攻略本，并不定期推出刊化的周边特辑《怪物猎人狩猎志》。

羽纹

百辑感言

时间转瞬即逝，在不知不觉中来到编辑部已一年半有余，不过当初从LIKY那里接到试用通知那一刻的情景还历历在目。自己在学生时代就想成为一名游戏编辑，而这个愿望最终得以实现也算是对我这个办啥事基本上都是"事与愿违"的家伙最大的安慰。

回想起刚来到编辑部时正赶上做《MHP2》攻略本，为了能在规定时间内完成任务，自己硬是连续一周加班，每天都弄到凌晨。当时便感觉到工作的艰辛，不过后来偶然听说马修前辈制作《口袋妖怪10周年特辑》，曾在公司呆了半个月的"英雄事迹"时，自己才感觉到小巫见大巫。"既然已经来了，那无论遇到什么都要顶下去"，在接下来的工作里我多用这句话对自己进行勉励，就这样一本本书从手中被制作出来，心里还是乐滋滋的。

羽纹是从61辑开始正式加入掌机王这个团队的，作为新人时受到月姐姐、马修等同事的照顾颇多，这里也特别感谢一下大家。今天站在这里以编辑的身分见证《掌机王SP》走过100辑的辉煌时刻，自己也感觉很荣幸。此刻写下这段感言时不禁回想起以前父亲训斥自己玩游戏的情景，对比一下现在用游戏养活自己的状况，感触良深。

《掌机王SP》走到100辑与各位编辑的辛勤努力密不可分，在这里衷心祝愿它能迈着坚实的步伐不断向前、为广大掌机玩友带去更多的欢乐。



▲《MHP》是我最喜欢的一部作品，近来有点想重温此作。

2007年8月31日
《PSP专辑VOL.3》上市！

2007年9月2日
周边《塞尔达传说 海拉尔编年史》上市。

2007年9月6日
掌机王小组首本刊化周边《口袋玩家》创刊上市。

2007年9月21日
《掌机王SP》72辑上市，小编乌冬报道——乌冬来了！

2007年9月



百辑感言

乌冬

出于对游戏的爱好，自己很早就开始买电玩刊物了，但说起来还真惭愧，虽然买的书不少，但直到上了初中还只有一台从小学一直陪伴我过来的老式GB，这里面的原因一是父母在游戏方面管得严，二是对于动辄上千的SS和PS，自己实在是囊中羞涩，所以个人对这部砖头机还是很有感情的，即使退役后也没有把它卖掉，而是收藏在儿时的玩具箱里，作为自己成长阶段的一个留念。直到上了大学，自己才从父母的监管中“解脱”出来，在住校的期间用从伙食费里节省出来钱陆续添置了不少新主机，不过即使主机多了，但掌机仍然是自己玩得最久的主机，像是《口袋妖怪》、《机战》、《怪物猎人P》等等，可以说游戏生涯的一大半时间都在玩它们。

遇到《掌机王》也是上了大学之后的事，那时候当得知《游戏机实用技术》杂志社要出《掌机王》后非常兴奋，以后国内玩家也终于有属于自己的掌机专门志了。但由于大学住校，只能托外面的朋友买了后再寄过来，几经周折才入手期待已久的《掌机王》，不过当把书捧在手里后自己就确定这种辛苦是值得的——丰富的内容、精美的赠品，我一下子就被这本小小的杂志吸引住了。虽然现今的网络已经很发达，大部分掌机游戏资讯都可以在网上找到，但是买《掌机王》和《掌机王SP》却从没断过，因为这已经成为了一种习惯。


■从洋葱那搜刮来的一幅由美编小鱼仔所画的铅笔画，画中的CC有点婴儿肥。

一转眼就到100辑了，昨天都还是读者，今天竟然可以在这里以编辑的身分和大家一起见证这个具有纪念性的时刻，真是想都不敢想。一路走来的风风雨雨，是属于每个喜欢《掌机王》的人的。

关键字：口袋妖怪

“口袋妖怪”是业界的一大奇迹，从发售前的不被看好、到发售时的默默无闻、到半年后一跃成为黑马乃至成为业界一大王牌，《口袋妖怪》走的正是完全对应掌机特色的路线，或者说这本身就是一款彰显掌机特色而开发的游戏系列，收集、育成、通讯、对战四大要素被后来的诸多游戏参考并采用，诞生于1996年的《口袋妖怪》在探索掌机特色上做得是相当成功。而通过游戏走红后，打造的游戏、动画、漫画、周边、主题乐园等多重领域的互相提携和共同发展，也堪称现代娱乐领域的一大成功商业典范。鉴于该游戏庞大的玩家群体，以及博大精深的内容，掌机王小组应读者要求，于2007年开始制作专门面向口袋妖怪爱好者的《口袋玩家》，内容上则涵盖《口袋妖怪》相关的一切，力求给口袋妖怪爱好者们带来全面、专业并趣味十足的《口袋妖怪》专门志。

2007年9月30日

《怪物猎人 携带版 2nd豪华精装攻略本》上市。该套攻略本采用了独特的盒式包装，内有7本小攻略本，附赠了扑克牌及烤肉屏幕擦，一上市便被抢购一空。

2007年12月12日

由“米饼教室”主持、掌机王小组倾力打造的《PSP宝典》上市。

2008年1月27日

《掌机王SP》上市，琉璃同学离开编辑部。

2007年12月30日

《掌机王SP》79辑上市，盲先知加入掌机王。

2007年9月

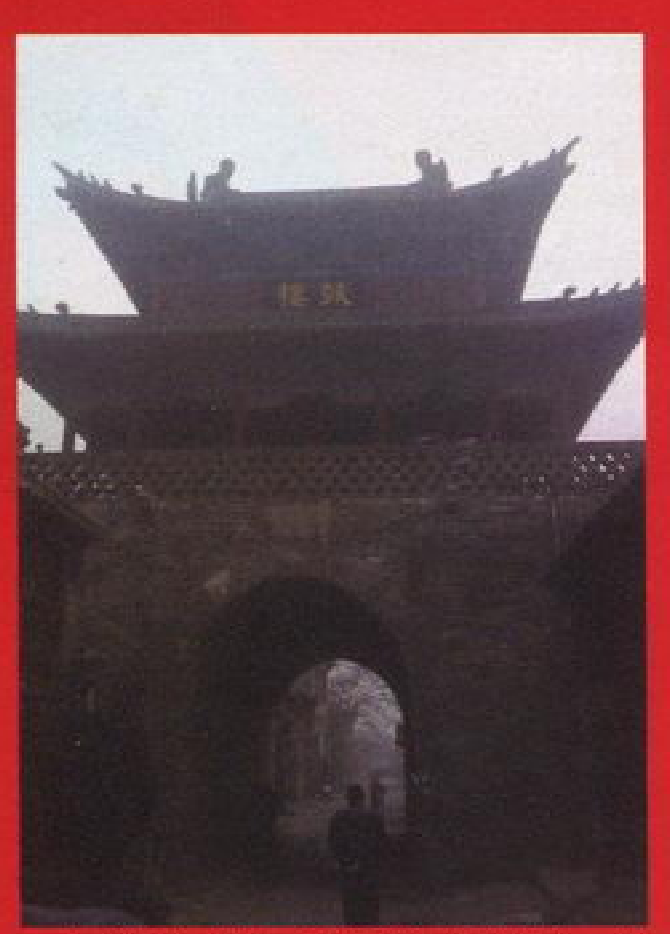
2008年1月26日

专门面向中国大陆发售的限定版iDSL“中国龙”发售。

盲先知

百辑感言

从去年10月加入掌机王之后，这一年多的时间经历了很多，也学到了很多东西。刚来到编辑部的时候，大家忙碌的身影还给了我不小的压力，担心自己是否能胜任这份工作。在慢慢努力学习之后，我也总算成为了掌机王大家庭的一份子。看着桌面上自己参与制作的书越来越多，有时候也是蛮有成就感的。自己参与过的这四分之一虽然是《掌机王SP》中很少的一部分，但对于我来说却是一段非常宝贵的经历。还记得平时为了写专题企划或是游戏攻略而熬夜翻资料、查历史的日子，虽然制作过程中有时候会比较辛苦，不过每辑完成之后的那种成就感是在别的地方很难找到的。工作之余，和大家一起玩玩游戏也是一大乐趣。在来编辑部之前，可以说我一直是在孤军奋战，周围很少有相同爱好的朋友。到了这里之后经常和其他小编在工作之余一起玩玩游戏，也是相当开心的。100期对于我们来说是一个新的起点，《掌机王SP》会在将来的一路走下去，永远带给读者最新最好的掌机游戏资讯。在这里要感谢编辑部诸位前辈一直以来的照顾，也要感谢众多读者对我们的支持，有了你们的支持，我们才能更好地走下去！



▲家乡的老建筑，希望我们也能像它一样经历无数风雨依然挺立。



关键字：阳光学员

规模的扩大以及在职人员的调动离职，使得编辑部要不断地招入新的人才，比起在需要的时候现选现培训，提前准备无疑是更好的办法，阳光学员就是由在职编辑培养的预备编辑，只要满足条件并有来编辑部工作的愿望，就可以申请成为阳光学员。阳光学员会接受到负责编辑指派的稿件任务，同时也会接受负责编辑的指导和线上培训，当需要相应人才时，阳光学员就会被招聘到编辑部，经过试用转正便成为正式编辑。目前，《游戏机实用技术》和《掌机王SP》的多名编辑都是阳光学员出身，各位读者有意的话也可以前来报名哦。

2008年1月28日
面向NDS玩家的资料书《NDS宝典VOL.1》上市。

2008年2月19日
《洛克人ZERO全系列插画&设定资料集》上市。

2008年3月18日
《PSP专辑VOL.4》上市。

2008年3月20日
《怪物猎人百科全书》上市。

2008年3月

关键字：读编互动

《掌机王SP》虽然是小编将书呈献给读者看，但一定要和读者有互动的，毕竟《掌机王SP》是游戏类读物，因此，和读者朋友做好交流非常有必要，而最常用的无疑是专门的读编栏目——“掌门人”，通过读者的来信，我们可以了解到广大读者朋友的游戏生活，并可以知道读者朋友对我们的《掌机王SP》在哪方面满意，在哪方面不满。虽说出书买书是一个选择，但能制作出让广大读者朋友更加满意的《掌机王SP》，也是小编们一直以来的最大心愿。

百辑感言

洋葱

眨眼就到100辑了，想当年买到第一辑的时候，自己还是个一有空就往街机室里钻的小屁孩，当时做梦都没想到自己将来会成为一名游戏编辑。相比其他人，自己进入编辑部的时间比较晚，错过了许多欢乐事和传奇人物，总觉得有些遗憾。



▲当年吸引洋葱入手GB的游戏。

自己最初接触掌机是因为藤崎龙的经典漫画《封神演义》，这部作品个人非常喜欢，所以经过游戏店时看到根据《封神演义》改编的GameBoy游戏，当场瀑布口水，最后冒着被父母狠抽的决心将压岁钱砸到了GameBoy上。到了现在，那盘卡也被我视作珍宝收在柜子里。有了主机后我就开始关注各种与掌机相关的杂志，就在那时我遇到了第一辑的《掌机王》。

2008年情人节的第二天我来到了编辑部（因为前一天收到了MM的巧克力所以印象深刻），当时老家还在闹雪灾。由于刚来到陌生的环境，整个人显得很紧张，说话都小心翼翼的。不过幸好大家都是不错的人，而且编辑部里还有一个老朋友，我很快就融入了这个集体。说到这里不得不提一位美编——小鱼仔，一开始由于对工作的具体操作不是很熟悉，害得美编小鱼仔经常陪我加班，不过她从未抱怨过，总是笑眯眯地说：“谁刚开始都会犯错的，别介意别介意。”感动得我每次都扑上去连声道谢。

现在，在各位编辑的努力以及每一位读者的支持下，《掌机王SP》顺利地迎来了第100辑，来到了一个新的起点。今后各位小编们依旧会不遗余力地将一切有趣的东西奉献给读者们，希望我们所做的能够为大家的游戏生活带去更多的乐趣。

2008年4月18日
掌机王小组全力打造《怪物猎人》专门志——《怪物猎人狩猎志》创刊上市。

2008年4月26日
《掌机王SP》86辑上市，小编形象第二次集体更换。

2008年5月20日
《怪物猎人 携带版 2nd G完全攻略本》上市。

2008年6月7日
《掌机王SP》89辑上市，洋葱和嘟嘟两位MM加入掌机王。

2008年4月

关键字：改良版主机

从NDS到NDSL到NDSI，从PSP-1000到PSP-2000、PSP-3000，这一代掌机的改良，想必大家都已经不陌生了。实际上，早在任天堂初代GB的时候，就已经有了改良版主机的概念了，比如早期的砖头GB之后，又推出了超薄的GBP、有前光的GBL以及彩色化的GBC。改良版主机的推出，大多是和科技的发展有关，诸如机身体积的缩小、原本因为控制成本而回避的技术因为成本大幅下降从而实现等，就像彩色掌机，早期的GG就实现了，但是在能耗及成本上控制不够，因此直到1998年GBC上市，GBC、WSC、NGPC才先后实现了彩色掌机，掌机才正式进入彩色时代。而GBA则经历了无光到有光的转变。总之，随着科学技术的进步，我们手上的掌机即使不经历换代，也会越来越趋于完美。

嘟嘟

百辑感言

来到《掌机王SP》已经快一年了，回头想想真是过得好快。现在我还清楚地记得去年冬天同学们都在为了各外企的面试而奔波的时候，我却接到了《掌机王SP》的试用通知。记得当时大家羡慕地说："以后就可以每天玩游戏了，多爽！"那些心情，那些忐忑，那些期待，仿佛还是昨天的事。

以前就算学校寝室断电也要窝在被子里玩游戏，也想过能做个游戏编辑多好，再也没有这些繁琐的限制。而来了之后才了解到许多作为编辑不得不失去的东西，比如像我这种练级狂，已经被剥夺了大部分砍怪的时间（笑）。以前可能一两个月都沉浸在同一款游戏中慢慢追求完美。而现在面对每月迅速更新的游戏，我们只能在个人兴趣与工作中作一个折中。不过所谓物以稀为贵，有限的自由时间让小编们对自己的"爱物"更加投入，比如地铁中，午休间，甚至WC……当然，当自己以编辑的客观身分，外带那么一点点的私心为大家推荐好游戏时，那种使用"特权"的感觉就来了，来得心花怒放，只怕版面不足（笑）。

话说嘟嘟参与到《掌机王SP》的制作也只有十几辑而已，相比那些很久以前就一起陪着这本书成长的读者来说，自己也许只算个学前班。不过亲自参与的体会是独一无二的，也很开心自己参与的工作有着这么多读者的支持和喜欢，有大家的爱，一切都变得值得。一起成长的岁月是美好的，悲伤和喜悦，我们的回忆在纸间共享，但愿《掌机王SP》能陪伴大家走得更久、更远，让我们期待下一个百辑庆典吧！



▲让人怀念无比的《沙罗曼蛇 携带版》，最近对STG的热情回升中。

2008年7月15日
《掌机王SP》92辑上市，光盘由miniDVD改为标准DVD。

2008年8月2日
《掌机王SP》93辑上市，由于物价上涨致使成本增加，《掌机王SP》加价1元——9.8元。

2008年8月下旬
德国莱比锡游戏展上公布了PSP的二次改良版——PSP-3000。

2008年9月5日
《NDS专辑VOL.3》上市。

2008年9月20日
《PSP宝典VOL.2》上市。

2008年9月30日
《PSP专辑VOL.5》上市。

2008年10月2日
任天堂2008秋季战略发布会上，任天堂公布了NDS的二次改良版——NDSi。

2008年9月

来自撰稿人的祝福

DARKBABY

贺《掌机王SP》100辑：

作为UCG的兄弟，《掌机王》在其诞生之初，和曾经是业界不起眼小配角的掌上主机一样缺乏重视。时至今日，《掌机王SP》俨然已经成为UCG家族的中流砥柱，能够取得如此辉煌的成就，并不仅仅是借了掌机产业飞速成长的东风，也凝聚着许多优秀编辑和专业撰稿人的辛勤汗水。

我们有充分理由相信，掌机游戏未来将是电子游戏产业最具成长性的发展大方向，而《掌机王SP》的成长道路也会一马平川，未来将无限美好！

江西恐龙

作为国内掌机杂志的佼佼者，《掌机王SP》拥有最优秀的编辑、撰稿人队伍以及稳定的读者群。不知不觉，《掌机王SP》迎来了100辑的发行，回想这几年，时光飞逝真叫人感概万分。

在我的人生中，“掌机王”挥下了很重要的一笔。回想以前和LIKY、阿修罗、紫枫等等朋友一起度过的日子，以及给《掌机王SP》撰写的点滴文章，我的脑海里闪现出许多美好的镜头。“掌机王”这三个字对我来说意味着太多回忆了，它就像是我的一位大哥，在我人生关键的几年给予了帮助。

伴随着PSP-3000以及NDSi的相继推出，《掌机王SP》也像掌机一般逐步升级。从第1辑到100辑，这段漫长的时间不仅代表了每一位编辑的成长路程，更是每一位读者、作者的成长路程。

在第100辑这个特别的日子里，向《掌机王SP》致以诚挚祝贺，愿发行量稳步上升！

Lancr

百尺竿头，更进一步——虽俗套，却是最应景的贺词。从几年前在书摊的偏僻角落偶然看到一本不甚起眼的《掌机王》，到现在每天都可以看到十余本精美的掌机刊物，《掌机王SP》见证了掌机在中国最飞速的发展时期，为迅速扩大的掌机用户群带来最专业的资讯与指导，让中国玩家与世界同步，走在掌机娱乐最前沿。感谢《掌机王SP》为中国玩家献上的精彩杂志，这是一本与中国掌机市场一样充满活力的杂志。100辑只是一个开始，正如中国视频游戏市场的掌机时代才刚刚开始，祝愿《掌机王SP》发行量节节攀升，成为中国所有掌机玩家的必备宝典。

小超

不知不觉间，《掌机王SP》竟然推出了有100辑了。从GB时代过来的我，对掌机有着深厚的感情，并建立了掌机游戏网站，藉此认识了LIKY。《掌机王》第一辑的时候，LIKY找到我约了一篇VBA模拟器的使用教程，从此一发不收拾，从《掌机王》到《掌机王SP》，我开始在掌机领域扎下根来。几年间，所写的文章累计已有数十万字，题材则遍及硬件、软件还有评论。撰稿过程中，个人也收获颇多，文字水平提升不说，更结识了LIKY、米格、马修等多位好友。我个人也从学生转职为高校教师，但我对掌机游戏的热情却没有变。有时在校园里碰上玩掌机的学生，亲切感便油然而生。正是小小的掌机，将大千世界中的你和我联在一起。100辑仅仅是开始，《掌机王SP》正值青春年华，让我们200辑的时候再见！



2008年11月28日

《掌机王SP》100辑上市，走过4年半的《掌机王SP》迎来百辑生日！

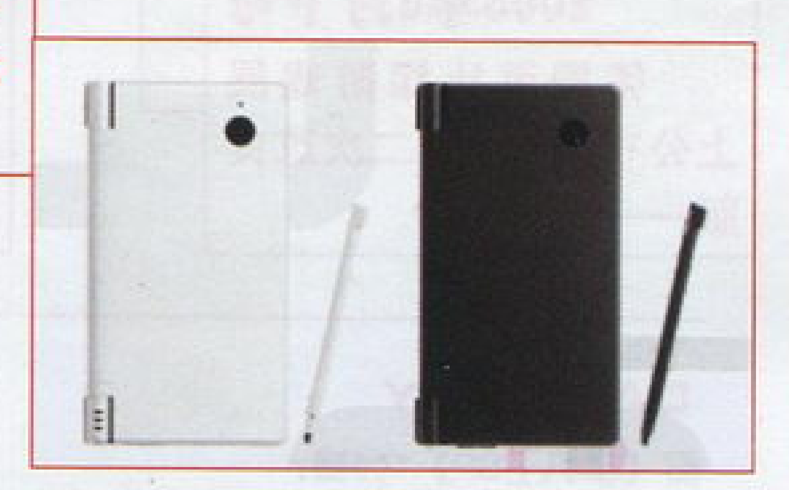
2008年10月

2008年10月16日

PSP-3000发售。

2008年11月1日

NDSi发售，两大主机再度激烈碰撞。



马修

百辑感言

100辑……对于从《掌机王》时代开始做撰稿人、并从第1辑《掌机王SP》一直做到现在，这100辑《掌机王SP》真的记载了自己太多太多，近5年的时间，经历了自己从毛头小子到而立之年的成长。在这个行业里我即使从业近5年，但始终不敢有任何的骄躁和怠慢——很简单，我自己也好、《掌机王SP》也好，没有众同事和众撰稿人的合作以及读者朋友们的大力支持，我根本不会走多远。

初成撰稿人时，自己还是个连用VBA截图都不会的“小白”；当收到来编辑部报道的正式通知时，自己正身陷困境；刚进编辑部时，盲目自大让自己顶撞了不少给予自己帮助的前辈；第一个共事的同事离开时，自己也面临着抉择……一切一切，都在无数的偶然和必然中成为了过去，当接到负责《掌机王SP》100辑专题企划的任务时，我忽然感到了自豪——无论是对于《掌机王SP》还是我个人，这都是一个里程碑！

时光荏苒，往事如昨，近5年的时间，我还真从没有过“老编辑”、“老员工”的感觉，有老同事有的离开、有新同事加入，对于新同事，我尽我所能去帮助，令其快速成长；而我自己，又经常得益于大家的帮助，比起来时自认为很了不起的自大，现在除了工作能力和经验的积累，更重要的是完全体会到了合作的重要性。是的，人的个体力量很有限，然而多个人合作起来的力量却远非人数相乘那么简单。彼此认同他人的长处、正视自己的不足，通过取长补短弥补各自不足，这就是合作，而对于掌机王这样一个集合了各自拥有不同特点和擅长的人的集体，合作的意义更大。



▲年假回家时，给随身带的NDSL、PSP与放在老家的GBC、GBA合个影。

感慨万千本欲下笔千言，然而真正写起来时却又不知道该说哪些——算了，就到这里吧，以后的日子还长着，留些话题以后我们在读编慢慢交流吧。

写到这里，我们的100辑的回顾就结束了，正如前面许多朋友们所说，100辑并非终点，而是一个里程碑，接下来，掌机王小组全体小编还要继续努力把更好的《掌机王SP》奉献给大家，最后，谢谢大家的支持！

这一刻
记载了曾经奋斗的时光
这一刻
点亮了明天灿烂的辉煌
这一刻
属于你我
属于你我共同的掌机王

生日快乐
掌机王！



本辑责编:LIKY 美术总监:吴松

掌机王Sp目录



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

本辑内文所出现游戏按汉语拼音排序如下

掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION



本栏目部分新闻资料由levelup.cn网站友情提供

事件 EVENT

Koei Tecmo联合株式会社宣告诞生

在之前几辑中，我们曾经重点报道过Koei和Tecmo就合并意向积极进行商谈的事件，日前这桩“买卖”终于有了明确的结果。

2008年11月18日，Koei与Tecmo正式联合发表声明，正式宣布了由两家公司共同控股组建联合企业“Koei Tecmo株式会社”的决定，在当天召开的记者招待会上，双方向媒体公布了合并事宜的部分详情。据悉，Koei与Tecmo预定于2009年1月26日召开临时股东大会正式通过双方合并的决议，并在此前提下正式开始相关的准备活动。

声明中表示，2009年4月1日“Koei Tecmo株式会社”将正式成立，随后Koei与Tecmo将以1股对0.9股的价格合并股份并联合上市。合并后的Koei Tecmo株式会社把经营基本战略概括为四个主要方面，即全新互动娱乐内容的制作、跨平台化进一步展开、全球化的推进以及经营资源分配的最优化。



双方表示，最终通过合并决议是为了应对日趋激烈的市场竞争，并通过优化财务体制、强化经营基础以提高各自的财政收益，以世界第一的互动娱乐企业为目标谋求进一步的发展。

最后，Koei Tecmo株式会社表示，它们的共同经营目标是在2011财年度实现700亿日元以上的销售额以及超过160亿日元的营业利润。

事件 EVENT

《怪物猎人携带版 2nd G》持续热卖，Capcom本财年第二季度增收

在三大硬件厂商相继发布了自家的财政报告后，日本方面各个第三方软件开发商也开始公布自己的成绩。日前，Capcom正式发表了2008财年度第二季度的业绩总结报告。



报告显示Capcom 2008财年第二季度总销售额为312亿3600万日元（比去年同期增长0.4%）、营业利润为33亿5700万日元（同比增长9.8%）、经常利润为41亿1500万日元（同比增长21.2%）、纯利润为18亿7300万日元（同比增长16.8%）。并且Capcom方面特意强调，由于旗下PSP超人气游戏《怪物猎人携带版 2nd G》的持续热销，2008财年度第二季度比去年同期全面实现收益增加。

同时，Capcom还在报告中宣布日本老虎机等娱乐机器开发设计制造公司Enterrise已正式成为其子公司。

软件 SOFTWARE

Square Enix原创新作《巴哈姆特之血》登陆NDS



Square Enix日前在其官方网站上通过神秘倒计时的方式公布了一款NDS的原创RPG新作——《巴哈姆特之血》（ブラッド オブ バハムート），游戏将由think and feel负责开发（代表作《最终幻想XII 亡灵之翼》）。

《巴哈姆特之血》讲述的是由于沉睡的巨兽苏醒并开始袭击人类，七名背负着宿命的战士集结在一处誓要消灭巨兽的故事。而从目前公布的游戏相关情报来看，玩家在游戏中的目的就是与同伴们一起消灭各种巨兽。玩家需要在战斗中寻找巨兽的弱点所在位置，通过对特定部位的持续攻击令外壳脱落，从而使其弱点外露。这不禁让人联想起了PS2平台人气颇高的游戏《旺达与巨像》。

据悉，游戏除了主线任务外还存在大量的支线任务，其总数多达130个以上，无论是主线任务还是支线任务都对应联机协力游戏，通过NDS无线联机最多4位玩家可以同时协力挑战。



事件 EVENT

《危机之源 最终幻想VII》全球畅销，销量即将突破200万

作为PSP上原创的“《最终幻想》系列”作品，《危机之源 最终幻想VII》自2007年9月13日发售以来凭借游戏本身的高素质一直受到PSP玩家的一致好评，销售方面也一直保持着“长卖”的热度。目前，Square Enix方面在公布自家2008财年上半年业绩时也将《危机之源 最终幻想VII》的销售“答卷”交给了玩家。

据Square Enix 2008财年上半年的业绩报告显示，《危机之源 最终幻想VII》的各个版本在全球的累计销量已经达到了192万套，并且在欧美地区热卖还在持续中，突破200万套指日可待。此外值得一提的是，本次Square Enix 2008财年上半年的业绩报告统计的时间为2008年4月1日～2008年9月30日，日版《危机之源 最终幻想VII》上市8个月后，这段时间内本作在全球范围内依旧热卖了62万套，其受欢迎程度可见一斑。具体销售情况为：日本地区82万套，北美地区61万套，欧洲地区46万套，其他地区3万套。





《小小大星球》续作开发中，有望登陆PSP？

日前，在《小小大星球》英国首发的宣传活动现场，英国广播公司（BBC）的记者在采访Media Molecule制作人时获悉，《小小大星球》紧接着还将进军漫画、动画和玩具领域，而且这款游戏的续作也已经在开发之中，而关于这个续作，众多的业内外人士自然联想到了《小小大星球》的PSP版。

实际上之前Media Molecule发布的一份招聘启示就已经透露出了《小小大星球》将登陆PSP的蛛丝马迹，所以PSP版存在的可能性还是相当大的。SCE方面近日不遗余力地通过所有方式大力宣传着《小小大星球》，俨然一幅想要把这可爱的麻布仔打造成自己的新形象代表的模样，而既然是形象代表，相信也自然少不了与“PS家族中的小女儿”——PSP的亲密接触。

不过目前SCE官方并没有针对这一事件发表正式声明。



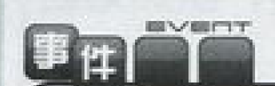


微软：不想自寻烦恼，所以我们没有掌机



家用机市场上与索尼和任天堂打得如火如荼的微软一直没有将自己的游戏事业拓展到掌机是很多玩家的疑惑，虽然之前一度有传言说微软正在开发自己的掌机，但日前的一条消息则又给期盼微软进军掌机领域的玩家浇了一头冷水。

据悉，微软英国Xbox业务部总裁Stephen McGill日前在接受国外媒体The Gadget Show记者采访时，再次被问到了有关Xbox掌机的问题，他说：“不，我们不打算推出掌机。现在没有太多精力可以分神。”而鉴于索尼的PSP-3000和任天堂的NDSi前不久已经上市，而微软却是目前三大硬件厂商中惟一没有涉足掌机领域的，记者继续追问道微软是否会因此而错过大好商机。对此McGill表示：“不，谢谢。我们现在还有许许多多X360的项目可以推出，不想因为进入掌机市场而给自己找麻烦。”



新项目即将开放？任天堂疯狂注册NDS/NDSi新商标

NDSi目前可以说是电视游戏界目前的最热门关键词之一，而凭借着全世界玩家对这个关键词的搜索，我们又从网络上了解到了一些关于NDSi的新消息。

据悉，任天堂在NDSi发售前后在日本注册了一大堆各种与NDS/NDSi相关的产品或服务项目的新商标，这其中不乏DSiNew和DSiMovie这种令人浮想联翩的名字。联想到手中NDSi目前菜单中那些空着的项目，这意味着或许在不久的将来，这些商标中的某几个就会成为现实的服务来到玩

	【商標(検索用)】	DSArcade
(541)	【標準文字商標】	DSArcade
(561)	【称呼】	デイエスアーケード, アーケード
(531)	【ウィーン図形分類】	
(731)	【出願人】	
	【氏名又は名称】	任天堂株式会社

家们当中，成为风靡全球的新业务。

此外，除去NDS/NDSi相关商标，任天堂还注册了几个诸如“Friends Collection”的全新商标，不过目前这些商标有什么作用，恐怕就得等任天堂自己来向玩家解释了。

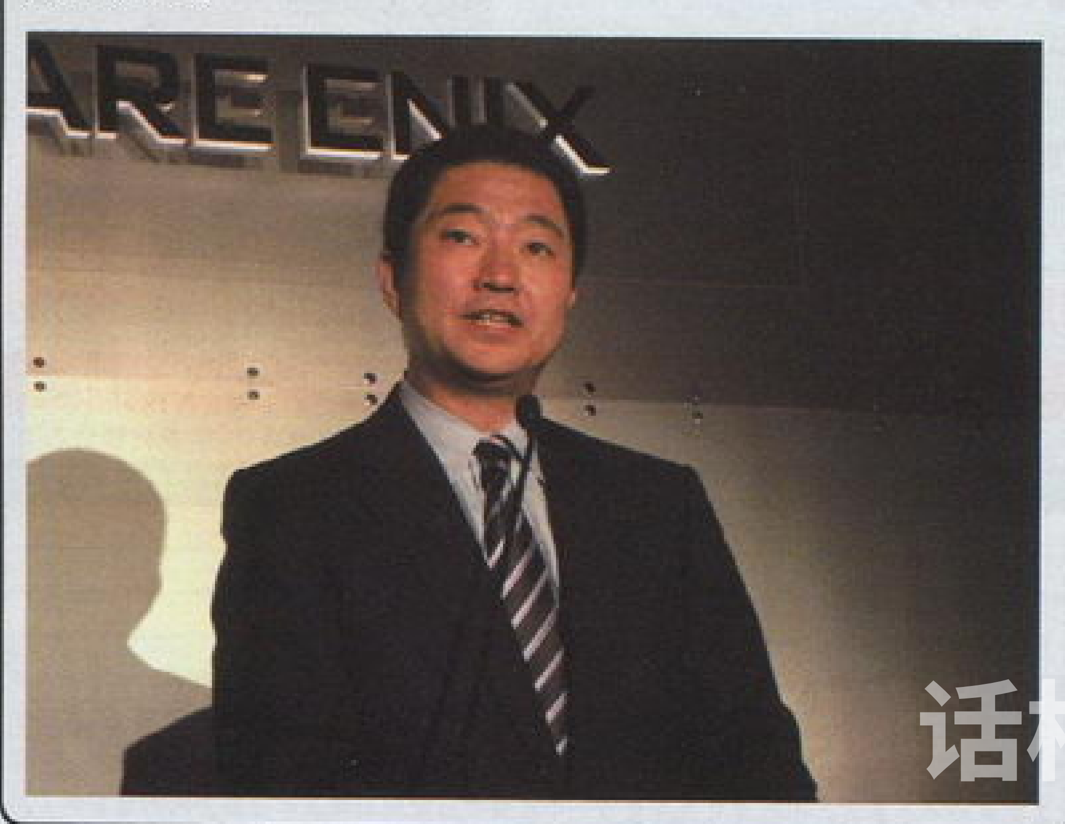
Nintendo®

事件 EVENT

Square Enix解释为何乐于推出复刻作品

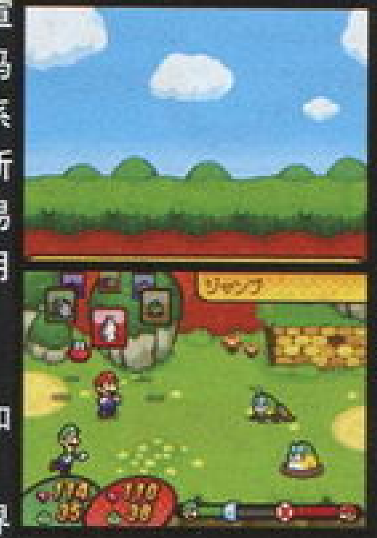
《勇者斗恶龙IV&V&VI》、《最终幻想战略版 狮子战争》、《超时空之匙》、《最终幻想IV》……Square Enix近年来在掌机平台上可谓掀起了一股“复刻”风潮，多部经典名作都被他们以各种形式“移植”到了掌机平台再度推出。在许多老玩家对此津津乐道的同时，仿佛更多的玩家对此行为表示出的是不满，从他们对这些复刻行为的别称“炒冷饭”就能看出一二了。而面对着这些反对的声音，SE方面则有些将复刻进行到底的样子，对于这点，日前SE方面由和田洋一社长出面解释了原因。

据报道，Square Enix社长和田洋一日前在接受日本《朝日新闻》记者就此前颇受外界争议的“炒冷饭”问题的采访时表示：“现在游戏售价不便宜，消费者在选择那些他们并不熟悉的游戏时，都会倾向于更加谨慎和保守的态度。”当然，这并不意味着Square Enix不思进取，和田洋一强调原创新作的开发同样是公司投资的重点，比如《无尽的未知》和《最后的神迹》。他表示互联网日后将成为公司宣传推广新作的主要平台，“今后将把运用网络将新作情报传递给消费者这一手段进一步强化和充实。”



新闻短讯

《马里奥和路易RPG3》发售日确定



任天堂近日宣布，人气RPG“《马里奥和路易RPG》系列”的NDS平台新作《马里奥和路易RPG3》将于2009年2月11日正式推向市场，售价为4800日元。

“《马里奥和路易RPG》系列”是结合马里奥世界观以及益智要素为一身的RPG作品。在本次系列最新作《马里奥和路易RPG3》中，蘑菇王国遭受了怪病的侵袭，为了拯救王国，马里奥与路易便再次踏上冒险之旅。据悉，本作中除了能操作马里奥与路易两兄弟外，他们的宿敌库巴也将成为可操作角色。

《心灵传说》延期发售

日前，NBGI紧急发布通知，原定于2008年12月11日发售的NDS平台“《传说》系列”新作《心灵传说》将延期一周至12月18日发售，NBGI方面给出的原因非常实在——由于开发工作耽误了。

《心灵传说》是一款打着“回归传说系列原点”旗号的作品，游戏风格以2D为主，邀请白组和Production I.G.分别制作3D CG和2D动画两个版本。游戏采用了近似于“《宿命传说》系列”的战斗系统，此外还新增了允许队列中角色与场外角色之间发动连携的新系统。本作的另一大看点便是由日本人气歌唱组合DEEN演唱的主题歌《永远的明天》。

《召唤之夜》新作再次登陆NDS平台

日前，NBGI正式公布了人气游戏“《召唤之夜》系列”的新作《召唤之夜X 泪之王冠》，对应平台为NDS。据悉，本作将是一款外传性质的系列作品，并没有采取系列正统作品惯用的S·RPG作为游戏类型，而是一款RPG作品。游戏将首次以鲁恩哈姆（ルーンハイム）世界为舞台，讲述帝尔提安纳帝国的王子在偶然的机会知道了本国要对塞雷斯提亚王国进行侵略计划后，为了救出该国的王女而进行战斗的故事。本作计划于2009年2月12日发售。

《王国之心 358/2天》将发售特制限定版NDSi主机

Square Enix方面日前正式对外宣布，让“《王国之心》系列”FANS翘首期盼的NDS平台系列新作《王国之心 358/2天》将发售特制的、拥有游戏相关图案和颜色的NDSi主机与正式版游戏同捆的版本——“KINGDOM HEARTS Edition”，不过目前该主机的图案和颜色以及价格等细节还未定，SE确认不久后将公布这些细节。《王国之心 358/2天》将在2009年2月发售。

掌机销量榜

PORTABLE GAME SALES RANKINIG

软件销量（日本） 2008年11月3日～2008年11月9日

1 星之卡比 超级无敌豪华版
NEW 星のカービィ ウルトラスーパーデラックス
■Nintendo ■ACT ■2008年11月6日发售 ■4800日元
周间销量 26万867套
累计销量 26万867套
NDS

2 节奏天国 金
↑ リズム天国ゴールド
■Nintendo ■MUG ■2008年7月31日发售 ■3800日元
周间销量 3万6790套
累计销量 103万7931套
NDS

3 个性时尚 女生模式
NEW わがままファッション ガールズモード
■Nintendo ■SLG ■2008年10月23日发售 ■4800日元
周间销量 3万6790套
累计销量 103万7931套
NDS

4 女神侧身像 负罪之人
NEW ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者
■Square Enix ■RPG ■2008年11月1日发售 ■5040日元

本作本篇的流程不长，一周目大约15个小时以内就可以通关，二周目后由于可以继承道具和技能，通关更快。不过游戏一共有3种结局，并有着多种分支路线，全部路线玩下来时间也不短。而在3种结局全部看过之后，游戏还会追加系列经典的红莲迷宫，又能在里面玩上好几十个小时。

NDS


周间销量 3万3427套 累计销量 10万7206套


5 口袋妖怪 白金
↓ ポケットモンスター プラチナ
■Nintendo ■RPG ■2008年9月13日发售 ■4800日元
周间销量 3万690套
累计销量 186万1541套
NDS

6 怪物猎人 携带版 2nd G（廉价版）
NEW モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)
■Capcom ■ACT ■2008年10月30日发售 ■3140日元
周间销量 1万7884套
累计销量 3万7713套
PSP

7 走走看就知道 生活节奏DS
NEW 歩いてわかる 生活リズムDS
■Nintendo ■ETC ■2008年11月1日发售 ■5800日元
周间销量 1万4548套
累计销量 3万1475套
NDS

8 希德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫DS＋
NEW シドとチョコボの不思議なダンジョン 时忘れの迷宫DS+
■Square Enix ■RPG ■2008年10月30日发售 ■5040日元
周间销量 1万2641套
累计销量 4万411套
NDS


9 勇者别嚣张or2
↓ 勇者のくせになまいきだor2
■SCEJ ■SLG ■2008年10月16日发售 ■3980日元
周间销量 1万1706套
累计销量 11万8783套
PSP


10 阿瓦隆代码
NEW アヴァロンコード
■MMV ■A·RPG ■2008年11月1日销量 ■5229日元



通过预言书玩家可以自由修改敌人或武器的能力属性，预言书系统确实让人感到很新鲜。可惜的是实际操作起来麻烦费时，且在迷宫中玩家需要频繁地为武器更换代码。除去预言书的操作不便本作还是有不少亮点的，丰富的支线剧情、强大的BOSS以及可爱的迷你游戏，而大量的收集要素也保证了游戏的耐玩性。


周间销量 1万785套 累计销量 2万5678套

硬件销量（日本） 2008年11月3日～2008年11月9日

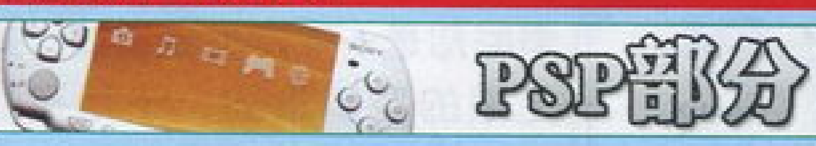
（括号内的为NDS+NDSL累计销量之和）

机种	周间销量	2008年销量	累计销量
NDSi	9万3136台	26万3915台	26万3915台
PSP	4万7026台	298万6062台	1052万1375台
NDSL	1万2934台	254万8870台	1720万5136台（2365万4342台）

NDSi的发卖毫无悬念地把PSP从硬件销量榜的头把交椅拉了下来，发售两周累计销量超过了26万台，虽然不能和NDSL发售时的超高人气相比，但总体来说还算是不错的了。软件榜的前5位都被NDS游戏所占领，《节奏天国 金》顺利突破100万大关，而像《星之卡比 超级无敌豪华版》这种长卖型的游戏也有着突破百万销量的后劲。可惜的是与NDSi同日发售的三款游戏销量都不怎么样，《女神侧身像 负罪之人》和《阿瓦隆代码》虽然为了迎合新主机的发卖而调整了发售日，但显然都没有沾到什么光，前者的成绩相比当年PSP的初代复刻版好不了多少，而后者更是在发售一个礼拜之后就能以低出原价很多的价格买到了。

软件销量（美国）

2008年11月9日～2008年11月15日

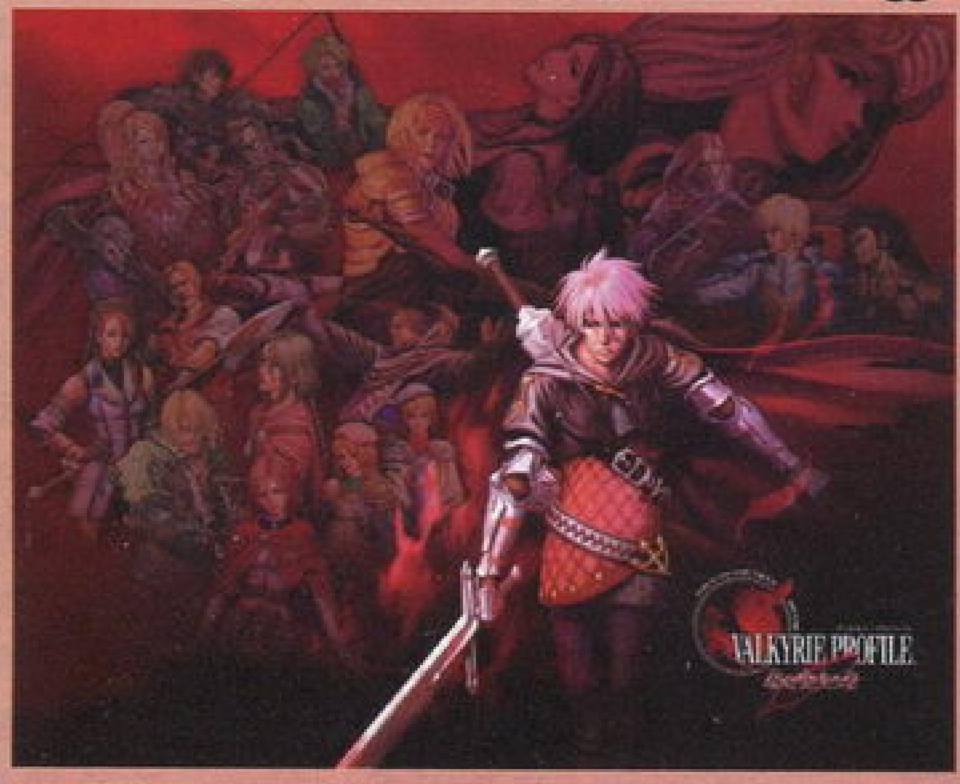


排名	游戏名	厂商	类型	英文名	发售日	周间销量	累计销量
1	美国职业摔角联盟2009	THQ	FTG	WWE Smackdown vs Raw 2009	2008年11月9日	2万558套	2万558套
2	瑞奇与叮当5	SCEA	ACT	Ratchet & Clank：Size Matters	2007年2月13日	1万7759套	65万6809套
3	麦登橄榄球09	EA Sports	SPG	Madden NFL 09	2008年8月12日	1万4668套	33万2171套
4	战神 奥林匹斯之链	SCEA	ACT	God of War：Chains of Olympus	2008年3月4日	1万998套	92万2707套
5	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶混合版	Take 2	RAC	Midnight Club：LA Remix	2008年10月21日	9575套	5万1015套
6	达斯特	SCEA	ACT	Daxter	2006年3月14日	7786套	207万5684套
7	湾岸午夜俱乐部3	Take 2	RAC	Midnight Club 3：Dub Edition	2005年6月27日	6726套	137万486套
8	横行霸道 自由城故事	Rockstar Games	ACT	Grand Theft Auto：Liberty City Stories	2005年10月24日	6441套	235万6909套
9	乐高蝙蝠侠	Warner Bros.	ACT	Lego Batman：The Videogame	2008年9月23日	6122套	11万6067套
10	星球大战 原力释放	LucasArts	ACT	Star Wars：The Force Unleashed	2008年9月16日	5649套	14万9288套

NDS部分

排名	游戏名	厂商	类型	英文名	发售日	周间销量	累计销量
1	口袋妖怪突击队 融合	Nintendo	A・RPG	Pokemon Ranger：Batonnage	2008年11月10日	7万7105套	7万7105套
2	星球大战克隆战争 绝地同盟	LucasArts	ACT	Star Wars the Clone Wars：Jedi Alliance	2008年11月11日	4万3178套	4万3178套
3	星之卡比 超级无敌豪华版	Nintendo	ACT	Kirby Super Star Ultra	2008年9月22日	3万3925套	36万812套
4	任天狗	Nintendo	ETC	Nintendogs	2005年8月23日	3万756套	768万7250套
5	口袋妖怪 钻石・珍珠	Nintendo	RPG	Pokemon Diamond/Pearl	2007年4月22日	2万9372套	581万2312套
6	新超级马里奥兄弟	Nintendo	ACT	New Super Mario Bros	2006年5月15日	2万3854套	510万7044套
7	进一步成人脑力锻炼	Nintendo	ETC	More Brain Training	2007年8月22日	2万2280套	265万8913套
8	马里奥赛车DS	Nintendo	RAC	Mario Kart DS	2005年11月15日	1万9671套	423万6889套
9	吉他英雄 巡演	Activision	MUG	Guitar Hero：On Tour	2008年6月22日	1万8498套	100万6360套
10	我的模拟王国	EA Games	SLG	MySims Kingdom	2008年10月28日	1万6823套	5万2670套

“《女神侧身像》系列”销量



“《女神侧身像》系列”在玩家群中一直都有着非常好的口碑，系列的第一作更是被许多玩家奉为之高无上的神作，而国内的很多玩家更是因为该系列而开始喜欢上tri-Ace的。下面我们就来看看系列四款作品的销售情况吧。从数字上我们可以发现，系列有越来越FANS向的趋势，系列第一作的首周销量占累计销量的比重不到50%，但到PS2版的《希尔梅丽娅》时，首周销量占累计销量的比重就在75%以上了。

名称	机种	发售日	首周销量	累计销量
女神侧身像	PS	1999年12月22日	31万1630套	63万4958套
女神侧身像 蕾娜斯	PSP	2006年3月2日	7万3529套	16万8515套
女神侧身像2 希尔梅丽娅	PS2	2006年6月22日	30万2867套	40万1687套
女神侧身像 负罪之人	NDS	2008年11月1日	7万3779套	－



Lancer 专栏

继承世界IT精英大学辍学之癖好，二十出头便混迹于似有若无之中国游戏业，至今已十余载。现为某网游公司市场主管，因海外市场之需而重新关注深爱之电子游戏业，遂应编辑之邀重拾笔杆。

危机中的百态众生

我家附近的一个商场破了产，仓底货以两三折的价格甩卖，门口锣鼓震天，还有位哥们没鼓可用，拿着个破铁盆狠命敲，破锣般的嗓音声震四野，令过路的父老乡亲们纷纷驻足。这家本来还有点档次的商场一夜回到了解放前，到处横七竖八地挂着些白色大条幅，用巨大的醒目黑字龙飞凤舞地写上各种跳楼价。乡亲们个个都看红了眼，推搡着挤入其中，在人潮中奋勇抢购，有从人缝中伸出只手来顺走一瓶洗发水的，有抱着高压锅、脸被挤扁、高喊着"别踩我"的，个个斗志昂扬，在锣鼓声中勇往直前。

我的内人本想进去淘点便宜货，见这阵势已是惊得不知该说些什么。

"知道什么是经济危机吗？"我说，"这就是经济危机。"

这次的经济危机有多严重？在珠三角和长三角这两大世界工厂可以有比较直观的感受，东莞据说有上万家企业破产，造成民工返乡潮提前到来，酒楼、娱乐城等经济过热时期的热门场所开始门可罗雀——而这只不过是全球金融海啸擦边而过的余波效应，作为真正的灾难中心，美国在这次经济危机中所受的创伤也许要用几十年去治疗。游戏是在这场危机中受负面影响最小的产业，根据NPD的数据，10月份美国游戏市场规模同比增长18%，让绝望中的其它行业艳羡不已。但不是所有游戏公司都能在金融危机中独善其身，EA、Midway、THQ等昔日翘楚在10月初的股灾之后陆续宣布裁员，还有一家四面楚歌的企业正是索尼。

在NPD的10月份数据中，PS2、PS3和PSP分列硬件销量榜倒数前三名，PSP销量比NDS低30万，NDS虽然畅销已久，但也已经出现饱和迹象，导致10月份掌机市场规模同比降低14%。鉴于这里是《掌机王SP》，咱们只谈掌机，对PS3的悲惨处境就不多费口舌了。10月份美国掌机市场的萎靡主要是因为软件阵容不足以及NDS的相对饱和，与经济危机关系不大，游戏是一种成本低廉的娱乐，用来消解经济危机带来的苦闷是个不错的选择。但索尼却是一家产品线长得一望无垠的巨型集团，于是在这百业萧条的世道中，它的各个产品部门都在滴血，汇聚起来便是血流成河。10月23日索尼召开新闻发布会，宣布财年经营利润目标从4300亿日元降低到2000亿日元，这是自金融危机爆发以来日本首家巨型跨国公司宣布大幅度降低利润目标，引起了又一场"SONY SHOCK"，日经指数于翌日暴跌9.8%，跌穿8000点大关，创下5年多以来的最低纪录。于是愁云惨雾又一次笼罩索尼，在以往欢庆丰收的圣诞商战里，索尼不再张扬，不再有激烈的造势运动，往年用来庆功的"PLAYSTATION PARTY"也被悄无声息地取消了……



▲索尼CEO霍华德·斯金格目前的日子可谓相当难过。

有人发战争财，有人发国难财，当索尼重伤之时，某些暴发户正摩拳擦掌地准备发经济危机的财。据说任天堂正准备与日经合作开发一款与经济危机有关的NDS理财游戏，任天堂可以考虑邀请曾预言"PS3无论如何都无法摆脱困境"的经济学权威大前研一担当监修，把游戏定名为《日本战略之父大前研一监修 躲避经济危机的成人DS训练》，每天在《日本经济新闻》刊登全版广告，再策划一些"游戏是否能躲避经济危机"的社会大争论，说不定可以吸引无数中小散户们争先恐后地购入NDS，顺带利用NDS的无线网络功能发展股票行情咨讯服务。如此，在全民练脑热之后当可掀起全民理财热，没准还能激活死气沉沉的股票市场。那么，任天堂的功绩理应名垂千古，千秋万代，一统江湖。

未来的方向

Darkbaby专栏



游戏年龄高达二十多年的上海籍老玩家，游戏资深撰稿人，数年来码字总量累计接近百万。对游戏文化和游戏产业的历史有较深了解，行文诡异而别具一格。

近日，苹果公司负责iPod业务的副总裁Greg · Joswiak在接受T3网站时宣称："DS和PSP等掌上游戏机都已经过时了，iPhone才是未来的游戏机……"当被记者询问到何以会认为iPhone将遥遥领先于掌上游戏机的竞争对手，他的回答是游戏接触消费者的方式。主要的原因并不在于设备本身，而是应用程序的电子发布方式。

短短一年多时间，苹果的iPhone手机的全球实际销量已经顺利突破千万台，可供下载运行的iPhone 3G游戏数量已经逼近千款，而发售已经四年有余的NDS和PSP已经发行游戏数量不过分别为681款和约340款（截止2008年9月末的统计数据），也难怪苹果的高层会如此自信满满。

电子发布方式是苹果公司掌机游戏战略的核心思想，正如DVD光盘等物理传播格式正遭遇网络数字化下载方式全方位冲击一样，电子发布方式确实代表着未来产业进化方向，不但可以避免卡带或光盘等物理格式因制造和发行所造成的一系列流通弊端，同时也降低了发行成本。数字化发布应用程序还能以最及时的更新来修正程序存在的瑕疵，并不断追加新内容。在防止盗版侵权的问题上，数字化发布也处在相对有利的地位。

对于苹果和微软在电子游戏领域积极推广数字化发布方式，任天堂和索尼的应对则要保守得多，这当然不是两社经营者的眼界局限，其中有着许多不足为外人所道的隐衷。众所周知，索尼一直迷恋于制订物理传播格式，从蓝光到UMD不一而足，缠绵不去的独自规格情结也酿成了该社如今在游戏产业的尴尬局面。对于任天堂这家老字号来说，数十年苦心经营的传统流通渠道是其历经风雨仍屹立不倒的根本，这在日本本土尤其如此。早在FC诞生之初，任天堂就联络日本的几家大玩具批发商成立了"初心会"，建立了倒金字塔型的商品流通渠道，虽然初心会在索尼崛起的32位主机时代分崩离析，但任天堂产品却依然在传统流通渠道中畅行无阻。对于大多数有子女的日本父母来说，任天堂游戏商品几乎成了圣诞节直至新年期间必备的年货，能够维持如此长盛不衰的人气，除了任天堂商品本身的高品质外，和该社在传统流通渠道方面的深厚根基也密不可分。传统流通和发行方式，也便于任天堂和索尼对市场的有效控制，从出货数量到软件档期安排等都是制衡第三方的利器。从另一方面来看，传统的流通发行渠道更直接关系到全球数以万计的小卖业从业人员的生计问题，任天堂和索尼并不敢贸然采取激进的改革行动。苹果和微软在电子游戏领域根基尚浅，并没有太多的历史包袱，反而能够积极大胆地行事。

正如网络销售和电子媒体等虽然如火如荼地发展着，传统销售方式和纸媒体却并未因此迅速消亡一样，数字化发布方式必然会成为未来游戏产业的发展趋势，但绝对不可能在短时间内完全取代传统流通方式。苹果公司目前的游戏战略也存在着许多无法回避的死角。且撇开硬件规格的制约不谈，苹果为了吸引到足够多的开发者为其硬件提供软件支持，大胆采用了开放式开发体系，由于缺乏有效的管理和限制，很难确保游戏软件的品质，说不定会造成一次"APPLE SHOCK"。目前iPhone 3G号称对应游戏上千，实质上可堪一玩的游戏屈指可数，其中还不乏类似《超级猴子球》这类在传统游戏平台翻炒多次的积年冷饭。从自身的游戏开发能力来看，苹果也远远无法望及任天堂之项背，根本拿不出类似《超级马里奥》和《口袋妖怪》这样的千万级超大作。

不管怎么说，苹果显然将是任天堂未来最具威胁性的强劲对手，任社最新推出的NDSi进行了许多颠覆传统硬件设计思想的改进，NDSi是任天堂第一款搭载通用存储格式的掌上主机，并首次附加了游戏以外的娱乐功能，任天堂还准备推出线上服务计划"NDS WARE"。NDSi同时还彻底摆脱了任天堂延续数十年不变的薄利多销经营理念，改走时尚高价化路线。能促使任天堂主动采取一系列积极行动的竞争对手显然并非只是索尼，PSP目前在全球市场的颓势日显，根本不足以威胁到NDS的根本，而咄咄逼人的苹果才是时下任天堂最关注的劲敌。

有人曾经说任天堂一直是苹果商品最成功的模仿者，而任天堂也是苹果创始人乔布斯最欣赏的日本电子产品制造企业之一，或许在不远的未来，我们能够看到一场惊心动魄的巅峰对决！



《女神侧身像 负罪之人》不愧是3A亲自出手，尽管由于机能限制在画面方面不能抱太大的期待，但游戏的战斗部分却做得非常好，喜欢系列原作的玩家一定同样会喜欢上这款作品。个人之前很看好的《思乡之风》实际游戏水准也不错，虽然没有太多抢眼的成分在内，但游戏那种怀旧气息非常让人着迷，相信有一定RPG资历的玩家更会有这种感觉。PSP的《定制我们的世界》虽然这次没有在"黄金眼"中进行打分，但游戏水准还是值得肯定的，PSP玩家不妨试一下这款制作精良的原创RPG作品吧。

女神侧身像 负罪之人

エーリス
初めまして。エーリスと申します。
冥界から、貴方様のお手伝いに
参りました。

NDS 热血推荐

本作是"《女神侧身像》系列"首次登陆NDS平台的作品，游戏以人类的视角为切入点来讲述剧情，并在系统上融入了丰富的S·RPG要素。

系统	★★★★☆
剧情扭曲度	★★★★☆
耐玩度	★★★★☆

总分 24

雷伊 游戏的前期难度较高，再加上战棋式移动方式的加入，使得初期的节奏有些拖沓。不过等进入二周目后，在继承了装备和技能的情况下，游戏的本篇又会变得毫无难度，在整体的平衡性方面存在一些问题。游戏的战斗部分做得还是非常到位的，凑齐了4名同伴后对敌人一阵猛打，魔晶石不断掉落时的感觉非常爽快，而决之技可以按掉也是个比较体贴的设定。游戏有着很多分支路线，虽然单线流程不长，但要看过全部结局至少需要三周目，再加上之后出现的隐藏要素，游戏的耐玩度还是非常有保证的。 **8**

胧月 战棋部分占了很大比重的本作依旧继承了系列高难度的特色，敌方实力强大且AI优秀，一周目有时不得不让同伴牺牲的作法非常契合游戏的副标题。



宇轩 抛开明显的偷工减料之外，本作的可玩性还是不容置疑的。战棋类游戏进行方式在增加策略性的同时却降低了游戏的流畅度，利弊的权衡还看玩家个人喜好了。



■ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者■卡片（1Gb）■Square Enix■RPG■2008年11月1日■1人■无对应周边

阿瓦隆代码



本作是一款创意十足的作品，玩家需要操纵主人公，利用预言书去将世上一切"有价值"的东西记录下，以此创造出一个完美的新世界。

创意	★★★★★
解谜难度	★★☆☆☆
操作	★★★☆☆

总分 22

洋葱 无论是战斗、解谜还是恋爱都要通过预言书来解决，本作的预言书系统设计得相当有趣，可惜的是游戏中后期由于代码的数量过多，要频繁地将预言书翻来覆去寻找代码，使得游戏整体的流畅度大幅下降。任务制的战斗最初觉得还挺有意思，不过内容过于重复且难度普遍偏低，玩到后期很容易让人感到厌烦。战斗部分还是有一定难度的，可由于本作可以无限制地再挑战，导致玩家战斗时毫无压力。游戏的支线剧情很多，不少恋爱事件很有看头，反倒是主线剧情实在太水，不仅俗套而且很多部分描写不足。 **8**

雷伊 本作的系统有许多独到之处，但是初期相关的讲解比较匮乏，因此上手需要一定时间。作为一款A·RPG，如果游戏能够在动作性方面再加强一点就好了。



胧月 需要频繁操作的预言书使用起来非常繁琐，从整体上拖累了精心制作的战斗。本作的可发掘要素很丰富，前提是你要习惯那复杂的操作方法。 **7**

■アヴァロンコード■卡片（1Gb）■MMV■A·RPG■2008年11月1日■1～4人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为"黄金珍藏"级别，总分在26～24分之间的为"热血推荐"级别。

思乡之风



本作以19世纪的地球为舞台，讲述主人公艾迪寻找失踪父亲的冒险之旅。玩家操控飞空艇翱翔在世界各地，以空中战和地面战交替的方式完成浪漫的大冒险。

世界观	★★★★☆
怀旧度	★★★★☆
系统亲和度	★★★★★

总分 23

胧月 系统和剧情都很正统的一款作品，画面风格也透出浓烈的怀旧气氛，不用担心不好上手。游戏的主线分量很足，辅以各种难度的冒险协会委托任务，让游戏显得异常充实。流程的设计上没有任何为难人的地方，同伴对下一个目的地的提示很明确，不用担心迷路。迷宫中的缩略地图会显示出走过和未走过的地方，在加强了冒险气氛的同时也让玩家不用重复转圈。总体而言，游戏的节奏掌握得非常好，不会让人打到一半突然感到疲乏。只是本作中虽然武器和飞空艇部件在更换时会有外观上的变化，可惜防具不会，略感遗憾。 8

洋葱 本作没有复杂的系统和繁琐的操作，没有考虑玩家耐心的复杂迷宫或让人抓狂的遇敌率，玩家可以轻松享受到传统RPG带来的乐趣。 7

雷伊 由于采用的是NDS版《FFⅢ》的引擎，所以画面表现还是不错的。游戏最让人回味的就是那种浓郁的怀旧气息，这种感觉是在现在的RPG中很难找到的了。



■ノスタルジオの风■卡片（1Gb）■Tecmo■RPG■2008年11月6日■1人■无对应周边

不可思议的迷宫 风来之西林DS2 沙漠的魔城



移植自7年前的GBC版作品，讲述青年时代的西林在沙漠魔城冒险的经历，在原作基础上强化了音乐、画面等要素，同时加入了新迷宫。

怀旧度	★★★★☆
难度	★★★★★
核心度	★★★★☆

总分 25

LIKY 原来的GBC版就以系统的高完成度受到一致好评，这次的复刻版在系统上已无需太多挑剔，众多的特色迷宫，一如既往的变态难度都吸引着玩家深入其中不能自拔，游戏可研究的地方相当多，想尽一切办法九死一生突破迷宫后的那种成就感相当让人着迷。本作音乐画面上的进化只能算中规中矩，并没有给人太大惊喜，新迷宫的加入也应该是理所当然。作为一款比较核心向的游戏，本作最大的意义恐怕就是让那些曾在GBC上花费大量时间的老玩家们获得巨大的感动，新玩家恐怕依然会止步于深奥的系统。



宇轩 由于原作本身的优秀，使得《西林DS2》在系统以及平衡性上表现得相当完美。不过相比起其他“迷宫类”游戏，本作的难度依然会让不少玩家吓出一身冷汗。



乌冬 在GB时代本作就已经是时间杀手了，而NDS版的系统更为完善，没有上百小时想玩透本作是不可能的。没完过原作的玩家这次可就别错过了。



■不思议のダンジョン 风来のシレンDS2 ~砂漠の魔城~■卡片（256Mb）■SEGA■RPG■2008年11月13日■1人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

流星洛克人3



本作是Capcom为“洛克人”诞生20周年而开发的纪念作，同时也是系列最新作。游戏承袭《洛克人EXE》世界观，叙述主角星河昴与外星人合体为洛克人的冒险故事。

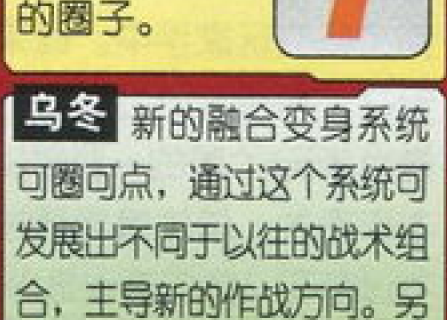
FANS向	★★★★☆
音效	★★★★☆
创新度	★★★☆☆

总分 22

羽纹 时隔一年，系列最新作再次和玩家见面。虽然游戏在剧情和系统设定上和前作没多大出入，但是本作的隐藏要素异常丰富，玩家可以挑战系列的历代BOSS、CHIP数量也是系列之最。游戏的两个版本各有数十种不同的变身能力和究极CHIP，只玩一个版本的话是无法体会到全部要素的。游戏本身的2D画风就显得很干净，几乎看不到锯齿现象。而动感、欢快、节奏感很强的音效也将战斗气氛烘托得比较到位。另外，要是厂商能将局限式的战斗模式改成全场景自由移动，游戏无疑将会变得更加华丽。 7

胧月 洛克人的移动比前作加快不少，操作起来更加方便。系统上一如既往地有趣，不过题材上依旧逃不开小众向游戏的圈子。 7

乌冬 新的融合变身系统可圈可点，通过这个系统可发展出不同于以往的战术组合，主导新的作战方向。另外芯片的收集仍然是一份十分浩大的工程。





■流星のロックマン3■卡片（256Mb）■Capcom■A・RPG■2008年11月13日■1～2人■无对应周边

黄金眼REVIEW

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW



黄金眼评分 26 游戏时间：40小时以上 文 羽纹

NDS 火焰之纹章 新・暗黑龙与光之剑

ファイアーエムブレム 新・暗黒竜と光の剣

◆Nintendo◆S・RPG◆2008年8月7日◆日版◆1～2人◆512Mb◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

在NDS发售多年之后，任天堂终于“舍得”在这个炙手可热的平台上推出“《火纹》系列”的新作，这一刻让Fans期待已久。由于之前制作方IS社表示过该系列的发展要围绕家用机来进行，因此本人没敢奢望《火纹》第一次登陆NDS平台会是一部全新的作品。果不其然，老任乘着近来业界内盛行的重制之风，将这部18年前的作品重新包装后交到了各位玩家手中。既来之、则安之，有得玩总好过没得玩，凭借当年玩FC版的一些零碎记忆将本作通关，总体感觉还过得去，不过存在一些不满也是必然。

平易近人

玩过本作的读者都知道，《新・暗黑龙与光之剑》共有六个难度等级可供选择，这是系列前所未有的突破性设定，而这样做的目的很明显：在扩大游戏受众面的基础上也继续照顾到老玩家的情面，从而达到彻底满足不同玩家需求的目的。在这里我们也不难看出“《火纹》系列”越来越强的商业化倾向，其实从加贺昭三离开之后的作品开始（即从GBA《封印之剑》开始），系列之前被玩家所赋予的“SLG金字塔”光环已经逐渐褪去，它不再显得那么高高在上，相反透露出的则是平易近人之气。不过值得庆幸的是，制作团队的用心经营让《火纹》没有像很多名作一样沉沦下去，各种创新要素的加入使得每部作品都在延续着系列的辉煌。虽然一些改变使得核心玩家抱怨《火纹》有些变味，不过这些变化都是在保证不失去系列特色的前提下进行的，市场在变、玩家在变、环境也在变，这个名作系列必须顺应大潮才能在日益激烈的市场竞争中生存下去。



▲游戏复古的LOGO设计样式以及片头那首激昂BGM的回归让人感动得不行。

一些"叛逆"

玩《火纹》的玩家，脑袋里会有一种固定的思维，那就是不允许我军队伍出现任何伤亡，当然包括我自己在内也都认为保证全员通关时，生存是玩该系列最基本的要求。但是一款以战争为题材的作品，没有死亡便显得不真实，而且那些不幸阵亡的角色不仅能反衬出战争的残酷性，而且还能带给玩家一种悲壮、敬佩之情。在这一点上，《圣战之系谱》就做得较为出色：辛格尔中圈套怨死、乔安夫妇在沙漠中遭伏击遇害、艾尔托沙遵从骑士之道将生死置之度外等等，这一切不仅将剧情推向高潮，而且玩家们也会怀着对死去人物的感情继续游戏下去。

每部《火纹》可加入的角色都在40个左右，但大家仔细回想一下，在战场上的主力军也就由10几名同伴构成，其余的三分之二都做在板凳上，这些角色的存在与否对玩家的整体攻略几乎没有任何影响，那么这样的"生存"价值到底有多大呢？再来看看本作限制生存同伴数量的外传进入条件，虽然有些勉强、甚至被认为是"脑残设定"，但我们可以回过头来想想，这难道不是制作人员为颠覆游戏传统思维而做出的积极创新尝试么？让玩家体会到充满残缺美的《火纹》，让玩家对用大代价换来的角色更加珍惜。当然，大量残酷的取舍让我们游戏多周目的动力增大，老任想通过这种新颖的方式来延长作品的生命周期也不失为一种有效手段。



▲想知道什么是刺激和疯狂？H★5模式初期的关卡会给你满意的答案。

难以突破

对于S·RPG游戏来说，平衡性是这部作品的命脉，虽然近几年的《火纹》作品在系统上有不少突破，但是系列一直存在的平衡性问题却没有得到太大的改观，关于这点用"严进宽出"这四个字来形容最为贴切。"《火纹》系列"一向以高难度著称，但实际上细心一点的玩家不难发现，游戏初期由于我方角色能力弱，没有和敌方拉开差距，从而形成双方胶着的状态，在这种情况下玩家依靠稳扎稳打、步步为营取得战斗胜利会颇有成就感。然而到了游戏后期，我方有角色转职、入手强力武器等事件发生，反观敌军却没有实现同等的实力飞跃，于是乎难度猛然间降了下来，有时甚至可以将一强力角色扔敌人堆里玩"无双"，这不得不让人感叹世道变了。即便是《新·暗黑龙与光之剑》里最初被玩家戏称为"纹章史上难度最高"的H★5模式也是如此，不信的话可以自己试试，你能率领玛鲁斯军轻松践踏古鲁尼亚的黑骑士团以及马凯多尼亚的龙骑士团、完全不把卡缪、加尼夫等敌人放在眼中，但是你绝对不敢藐视初期的海贼、山贼等乌合之众，因为他们会让你产生足够的压迫感，这是后期敌人所无法给予的，当然玩家产生"头重脚轻"、"虎头蛇尾"的感觉也并非偶然了。



▲说实话，在外传中加入的角色还是缺乏他独特的魅力。

结语

仔细想想，接触"《火纹》系列"也有10个年头了，想当初自己连人物能力参数具体是啥含义都不知晓的情况下就喜欢上了这个系列，可见它独特的战略魅力。在玩过《新·暗黑龙与光之剑》之后不免对下部作品充满期待，虽然我们暂时无法得知新作将会是个什么样子，但可以肯定本作中的积极创新会对其产生一些影响，最后再殷切期盼下属于NDS平台的系列完全新作能早日降临！



游戏一品轩

文 逍遥

迷你黄金眼

注：迷你黄金眼满分为30

使命召唤5 战火世界	NDS	21
零式战斗机飞行员 第三次世界大战1946	PSP	20
我的戒烟教练	NDS	18
肖恩怀特滑雪	PSP	21
肖恩怀特滑雪	NDS	20
Elminage 暗之巫女与众神的戒指 REMIX	NDS	18
定制我们的世界	PSP	24
破伪侦探	NDS	18

时光飞逝，在不知不觉间，掌机王SP迎来了第100辑这个光荣而伟大的日子，而游戏一品轩也已经开办第9辑了，在这里感谢广大读者对掌机王SP以及本栏目的支持，如果有好的意见或者建议的话，一定要积极地提出来哦！好啦，下面为大家献上本期的精彩内容！

凭借着众多游戏的热销而成为最大第三方发行商的Activision在近期推出了旗下最具人气的射击游戏《使命召唤》系列的最新作，本期为大家介绍的是NDS版的《使命召唤5 战火世界》。游戏的操作与大多数射击类游戏一样，十字键控制人物的移动，L键负责射击，触摸屏则用来移动视角。游戏中比较狠的是提示非常少，明明前方有一座碉堡立在那里同伴也不会告诉我们，笔者经常成为"冲锋的英雄"，最后莫名其妙地扑街。主要是NDS的机能限制了游戏的视野，加上场景比较复杂，刚刚接触本作的玩家可能会感到头晕目眩，习惯了以后就好了。年轻人就该经常去习惯某个事物！瞧完了第二次世界大战，让我们穿越到第三次世界大战去看看。《零式战斗机飞行员 第三次世界大战1946》是一款以模拟架空的"第三次世界大战"为舞台开发飞行射击游戏。游戏中玩家要驾驶着统称"零式"的"零式舰上战斗机"参加诸如珍珠港等著名的战争，完成"击坠敌机"、"空中护卫"等30种以上不同的任务。随着任务的完成，可供驾驶的飞机种类也越来越多。游戏的质量较属一般，无论在操作还是画面上都只是刚刚达标而已，和PSP平台早期的《皇牌空战》还有一定的差距，如果只是对游戏中那些古老的飞机有兴趣的话，不妨来尝试一下本作。

近期Global A公司除了发行《零式战斗机飞行员 第三次世界大战1946》外，还发行了一款原创的S·RPG游戏《定制我们的世界》。本作的游戏方式相当新颖，虽然游戏被定义为S·RPG类型，不过游戏中除了战斗时是采用走格子的形式外，其余的要素更加接近于RPG游戏。游戏中最令人眼前一亮的就是"自定义任务"系统，一般的角色扮演游戏所接受的任务都是系统固定好

▲《使命召唤5 战火世界》这款游戏在家用机领域的人气可是相当火爆的啊！

的，本作中玩家可以根据当前的战斗实力以及财政资金，自己选择可以承受下来的任务条件，例如有实力的话可以选择难度高的地图，但是因为没有资金，那么就可以把任务的押金选择为0，虽然在战斗结束后无法得到任务的资金返还奖励，但是至少可以接下这种等级更高的任务，这就是本作与其他同类游戏最大的区别所在。游戏的节奏感很强，每天只能接受一次任务，完成任务便睡觉，第二天再继续接受新的任务，近期PSP上也没有什么比较吸引人的RPG作品，不妨拿本作来打发一下时间。比起《定制我们的世界》。下面要介绍的这款游戏可能就古板得多了，NDS版的《Elminage 暗之巫女与众神的戒指REMIX》是一款迷宫RPG游戏，玩家在游戏中可以自由创建9个种族16种不同职业的人物，并带领他们在迷宫中探险。本作的游戏方式与《世界树迷宫》、《迷宫制造者》等游戏非常相似，都是带领着一支多人多种族多职业所组成的队伍，进入迷宫探险并完成各种任务。在NDS上像本作这样的游戏还有很多，对比之下不难发现其实本作的质量并不高，不是特别喜欢这类型游戏的玩家还是不要把时间浪费在上面了。

虽然国际禁烟日已经过去几个月了，但是“戒烟”一直以来都是群众间讨论的热点话题之一。许多有心的商家瞄准了这个市场，推出了各种各样的戒烟产品，包括我们所熟知的育碧。《我的戒烟教练》是一款根据《阿伦·卡尔简单戒烟法》的理论所开发的NDS游戏，游戏开始，你要输入自己的烟龄、兴趣爱好等资料，再选择一位已经成功戒烟多年的专业私人教练来帮助你。游戏中一共设置了15款小游戏，官方声称只要玩家能够坚持将15款游戏玩下来，就能够逐渐减轻对尼古丁的依赖。本作的戒烟概念就是让吸烟者把注意力都集中到游戏当中，并间接地教授一些戒烟相关的知识，这与《阿伦·卡尔简单戒烟法》一书的中心思想是一致的。其实笔者觉得最好的戒烟方法就是把口袋中的香烟换成牙签，有事没事的时候都拿出来叼一下(笑)。推荐给有想戒烟的你以及你身边的朋友们，相信你们能够戒烟成功的！



▲“雪”这东西在南方可真是奢侈品。

随着冬天的临近，居住在北方的玩家又可以拿出封存了一年的雪橇，在漫天雪地中尽情地翱翔。要知道，像笔者一样生活在南方的玩家可是非常羡慕你们的哟！笔者连真正的雪长什么样都不知道(T－T)……好吧，既然在现实中没法玩到滑雪，那就在游戏里面玩吧！同样是育碧发行的《肖恩怀特滑雪》是一款由世界顶尖滑雪运动员肖恩·怀特代言的运动游戏，就算你生活在“无雪地带”，也能在游戏中体验到滑雪的刺激！下面笔者将为大家介绍本作NDS版与PSP版的差别。同时开机，进入新游戏，PSP版比NDS版更加厚道地亮出了开场动画这张王牌，其中还可以听到肖恩的声音演出。两个版本均有教学模式，不过在这里NDS版的操作介绍却要比PSP版的详细多了，而且在游戏过程中可以明显地感觉到，PSP版的画面比NDS版的华丽，NDS版的操作比PSP版的简单，育碧啊，辛苦你啦。介绍了这么多表面的东西，下面就来说说游戏的重点，玩家在游戏中将控制一名职业的滑雪运动员，参加世界滑雪巡回赛，通过完成比赛所累积的分数开启各种隐藏要素，包括新人物、新特技以及新的滑板。游戏中的人物动作非常丰富，可以说你想怎么跳就怎么跳，只要通过几个简单的按键，各种高难度的空中SHOW都可以在游戏中得到实现。最后要声明一点，游戏中的动作属于危险动作，非专业人员切勿模仿！

在本期栏目的最后，为大家带来一款比较雷人的NDS游戏《破伪侦探》。与其它同类型的游戏不同，游戏中所要侦破的并不是什么比较凶狠的杀人绑架案，而是针对欺诈以及伪造案件进行调查。在每日的17点之前如果不能解决时间的话，游戏就会强制结束，因此本作在时间限制上是相当严谨的。之所以说本作是一款比较雷人的游戏，是因为主人公在调查事件的过程中时不时就要换上“女装”，最重要的是，变身“伪娘”除了是完成任务所必备的因素外，同时也是主人公日常生活中的一个“嗜好”。



▲果然只有游戏和动漫才能把男女性别混缩在一起。



继上辑的大篇幅报道后，本辑又有不少《异说 最终幻想》的新情报释出。这次我们来看看两位来自于人气超高的《最终幻想VI》中的参战角色，而一直包裹着神秘面纱的游戏模式也在这次的报道中进行了披露。游戏还有不到一个月的时间就要发售了，想入手主机同捆版的玩家可要把钱准备好咯。

文 雷伊 美编 澄香

异说 最终幻想			
ディシディア ファイナルファンタジー			
PSP Square Enix	FTG	预定2008年12月18日	日版
1～2人	6090日元	无对应周边	

相关报道 Vol.65 P23/Vol.80 P34/Vol.92 P38/Vol.95 P18/Vol.99 P34

▲扭曲的杰夫卡将折磨对手当成了一种享受。

■看到猎物逃出了自己的魔爪时，杰夫卡脸上露出诡异的表情，虽然目标的脱离令他有些失望，不过他似乎很享受这种追逐猎物的过程。

杰夫卡·帕拉佐
Cefca Palazzo

声优：千叶繁

加斯特拉帝国的魔导士，由于魔导之力导致精神发生异常，最后杀害了皇帝，并解放了三斗神之力企图毁灭世界。在本作中，他的攻击方式以魔法为主，不过他的魔法在攻击的途中会发生一些不规则的变化，给人的感觉就像在调戏和玩弄对手，在战法方面也体现出了他精神上的扭曲。

▲杰夫卡的许多招数都忠实再现了原作中的设定。

◀杰夫卡又是一位魔法型角色，不过和其他角色不同的是，他的有些魔法具有追尾效果。

■在很多情况下，天娜总是一幅面无表情的样子，不过有时候，她也会被杰夫卡的咄咄逼人所激怒。

■被杰夫卡逼入绝境的天娜使用魔导之力进行了空间转移，脱离了危险。

天娜·布兰弗德
Tina Branford

声优：福井裕佳梨

由人类与幻兽结合生下的少女，因为其拥有着非凡的魔力和幻兽之力，一出生便被加斯特拉帝国所利用。在本作众多的魔法型角色中，天娜是一位能力平衡性较高的角色，不仅会使用远距离魔法，也可以学会部分近距离攻击魔法。制作人表示目标是使玩家一看到她就会产生想要保护她的冲动，而在其声优方面也选择了《天元突破 红莲之眼》中"大萌王"妮娅的声优福井裕佳梨。

▶▼天娜的攻击方式很多，既有集中于一点的落雷魔法，也有大范围的龙卷风魔法。另外较有特色的是，她可以利用魔法进行追击从而形成连续技。

▶就算与敌人相隔较远，也有着应对的魔法攻击方式。



忠实再现天野喜孝的原画

本作的画师野村哲也在重新设计历代人物的时候，忠实参照了天野喜孝大师在原作中的设定图。比如本作中杰夫卡腰布，天娜的披风等都再现了原作的风貌。另外，在《FF VI》的实际游戏画面中，天娜的头发是绿色的，而本作中她的发色则和天野喜孝的原画一样，为黄色。







◀在SFC版的原作里，实际游戏过程中天娜的头发是绿色的。

新公开的角色EX模式造型



◀原作中的强力全体攻击需要进入EX模式后才能发动。

杰夫卡（EX模式）

杰夫卡进入EX模式后，将会变身为原作中获得了三斗神之力后的形态。进入EX模式后，杰夫卡的魔法不仅可以改变轨道，而且他还可以在空中浮游。



◀杰夫卡的EX炸裂技需要记忆画面中出现的指令，并顺序正确输入后才能发挥最大威力。

天娜（EX模式）

天娜进入EX模式后，会进入原作中的变身状态。在EX模式下，她的魔力会提高，魔法攻击的威力上升。另外，她也可以在空中浮游移动。



▲系列著名的创世魔法在EX模式中威力将更加惊人。



◀天娜的EX炸裂技发动时，连打方向键的左键和○键可以令威力提升到最大。

▼加兰德的EX炸裂技为"混沌之魂"。

ソウルオブカオス

光之战士（EX模式）

在EX模式下，光之战士的造型会变为FC版原作封面包装上的样子，在防御力上升的同时，还能获得各种特殊的有利效果。

▼光之战士的EX炸裂技为"Over Soul"。

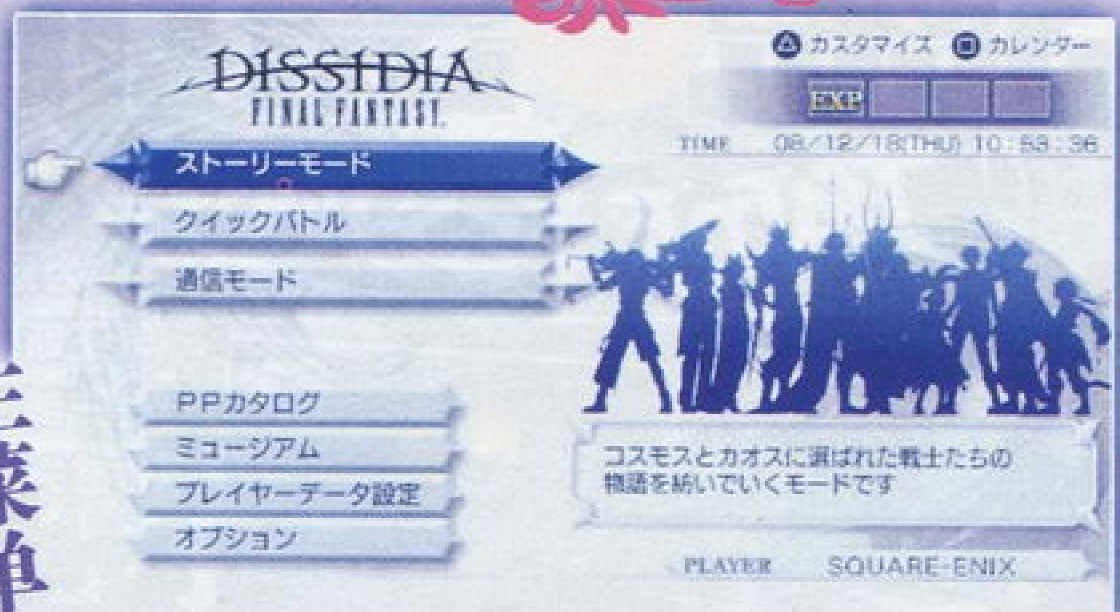


加兰德（EX模式）

加兰德进入EX模式后，盔甲会变为银白色。就算是在受到对手的勇气攻击时，他也可以照常进行攻击。

菜单画面首次公开

最近SE首次公开了游戏的菜单画面。在主菜单画面中，我们可以看到游戏的基本模式。另外，根据玩家的游戏情况，部分内容也会反应在主菜单上。

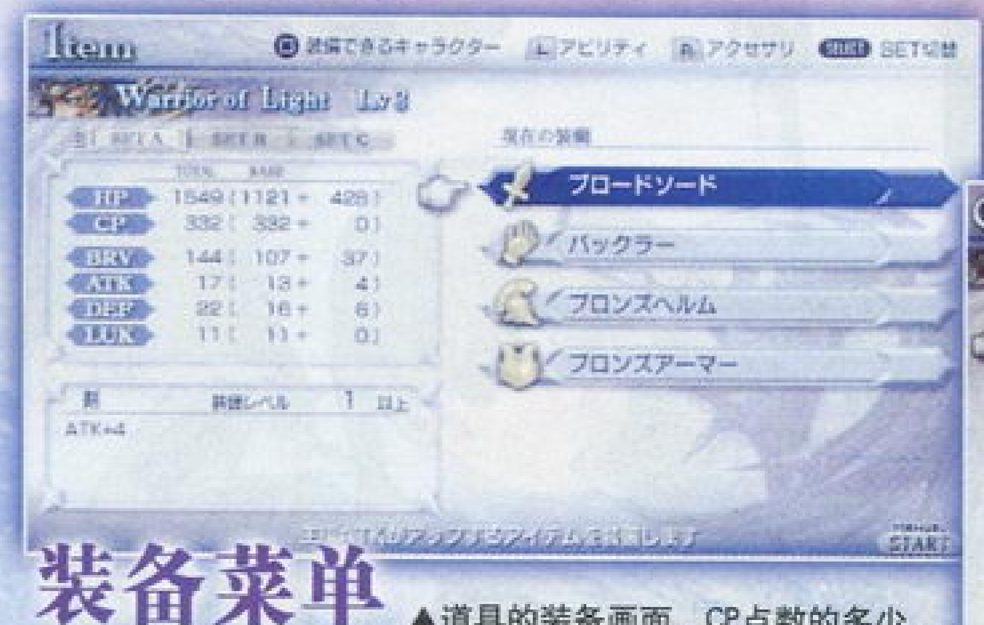


主菜单

▶游戏的主菜单画面，画面右上方代表经验值的"EXP"具有什么含义呢？是玩家当前入手的总经验值数吗？

主菜单项目

剧情模式(ストーリーモード)	选择一位角色，一边进行战斗一边发展剧情的模式。剧情的发展会根据角色的不同而发生变化。
快速战斗(クイックバトル)	没有剧情，单纯体验单人战斗乐趣的模式。在该模式中角色获得的成长也可以继承到剧情模式中。
通信模式(通信モード)	通过无线网络令两台PSP实现通信对战的模式。
PP商店(PPカタログ)	利用剧情模式、快速战斗模式中获得的PP，来购买角色的其他服装、战斗BGM等的商店。
博物馆(ミュージアム)	能够自由观看游戏过程中出现过的过场动画、聆听PP商店中购买到的曲子。
玩家设定(プレイヤーデータ設定)	可以变更玩家的名字，另外还可以设定每天预定游戏的程度，该设定的内容似乎会影响到改造菜单中陆行鸟的移动距离。
设定(オプション)	基本的设定模式，可以进行与游戏相关的各种设定，包括视点操作、音量大小等。



装备菜单

▲道具的装备画面，CP点数的多少关系到技能的装备。

▼这就是本作关键的改造菜单了。画面右下的陆行鸟会根据玩家战斗的次数向右侧移动，在移动过程中可以捡到道具、获得经验值什么的。

改造菜单



对应记忆棒预安装

据最新消息表示，本作同样对应时下流行的记忆棒预安装系统，从而缩短游戏的读取时间。游戏中为大家准备了245MB、373MB、528MB等三种不同的安装项目，玩家可以根据自己记忆棒实际剩余空间的大小来决定安装的种类。当然，容量越大的安装，游戏的读盘时间就越快。

SFC版《FFV》





▲本作的安装画面采用了SFC版《FF V》的风格。



通过按键减少伤害

在遭到对手的EX炸裂技攻击时，我方能做的并不是一味地乖乖等死，而是通过连打○键来降低所受的伤害。在遭到EX炸裂技攻击时，画面右侧会出现一条槽，连按○键就可以使这条槽上升。槽分为了多段，分别对应不同的效果，比如当槽停留在"+10"时，角色的防御力就会加10。注意，并不一定是槽越高就越好的，如果一味地连打○键，槽停在最高的段落时，反而会令防御力减5。

SOUL EATER ソウルイーター BATTLE RESONANCE バトルレゾナンス

文 洋葱 美编 Juxi

《噬魂师》是从2004年开始在《月刊少年GANGAN》上连载的少年漫画，该作以奇特的世界观和精彩的打斗吸引了许多漫画爱好者。到了2008年又被动画制作公司Bones作为建社十周年的纪念作品改编成动画，人气不断上升中。而接下来我们所要介绍的，正是一部根据《噬魂师》改编而成的作品，对原作感兴趣的朋友可别错过了。

期待度 B

噬魂师 战斗共鸣			
ソウルイーター　バトルレゾナンス			
PSP NBGI	ACT	预定2009年1月29日	日版
1～2人	5040日元	对应周边未定	



操作简单

只要使用方向键配合攻击键，可以轻松使出各种曾在原作中出现过的招式。将对手打浮空后还可以继续追击，形成帅气的连续攻击。

华丽的连续攻击

玛卡·阿鲁巴恩

成绩优秀、做事认真的少女。将镰刀作为武器的她不但攻击范围极广，还能将对手的飞行道具打回去。

中务椿

黑星的武器，能够变身为魔暗器的少女。具体的形态有锁链、忍者刀、手里剑、烟雾弹等等。同时，椿也是最理解黑星的人。

索尔

说话总是带刺，能够变身为魔镰的少年，现在是玛卡的武器。其实索尔也有温柔的一面。

黑星

虽然是个暗杀者，但总是想方设法出风头吸引别人的注意。黑星擅长的是体术，他所使用的武器"魔暗器"具有多种形态。



战斗中和武器交谈？

画面中玛卡和索尔似乎在交谈，此时若按下画面上提示的按键会发生什么呢？

帕蒂·汤姆逊

基德的武器之一，是汤姆逊姐妹中的妹妹，性格开朗，一旦发起火来会变得极有魄力。

莉兹·汤姆逊

汤姆逊姐妹中的姐姐，同样是基德的武器之一。比起妹妹要显得成熟许多，她对妖怪之类的似乎很没辙。

基德

实力强大的死神之子，对“左右对称”异常执着，因此也经常做出让人哭笑不得的事。使用的武器是由汤姆逊姐妹所变的双枪。

还是全程语音哦！

动画的前二十四话+原创内容 数量超过50的任务

游戏中包含了将动画的前二十四话作为剧本的AVG模式，没有接触过原作的玩家可以通过这个模式来了解剧情，除此之外当中还收录了不少原创剧情。

▲随着剧情的推进，玩家将接到各种任务，任务的数量超过50。

原作中的经典场面

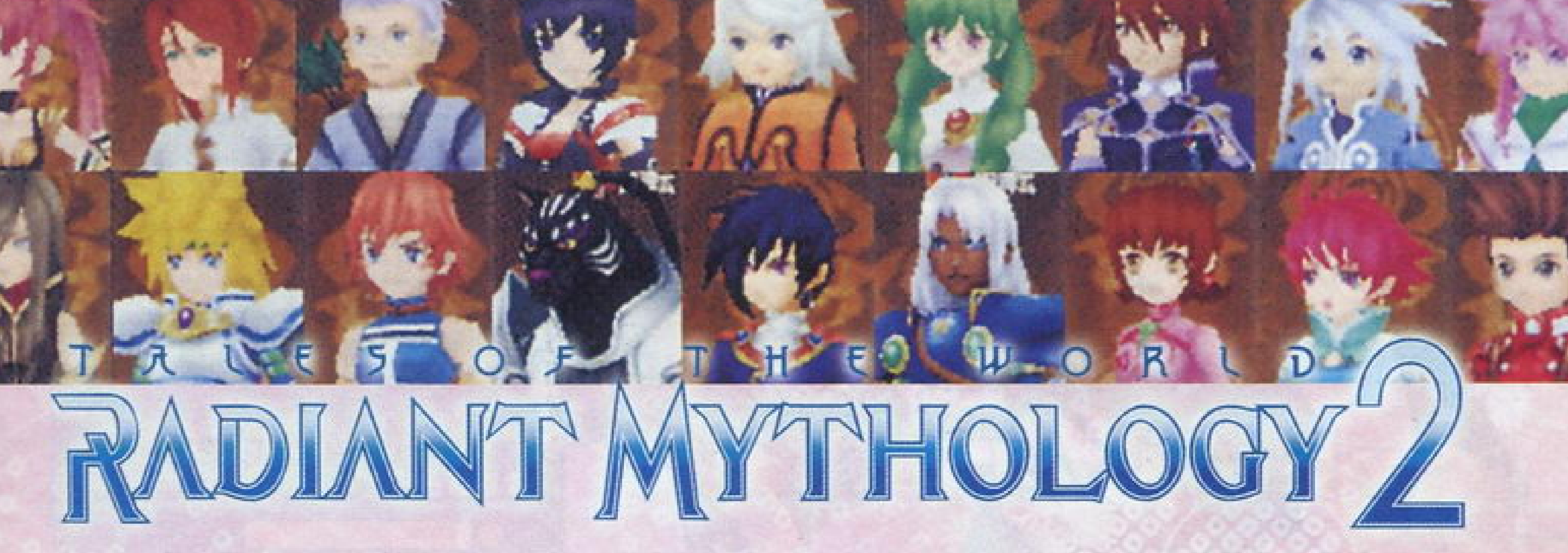
其他人气角色也将登场



魔武器的辅助攻击

在战斗中魔武器还可以变成人类的形态帮助武器持有者，场面会变得更加热闹。





RADIANT MYTHOLOGY 2

对于《世界传说》这样大杂烩式的游戏来说，登场角色的丰富程度是非常令玩家们在意的。而作为《世界传说 光明神话》的续作，本作的参战角色将在前作的基础上大幅扩充。另外，制作公司Alfa System在吸取了《无瑕传说》开发经验的基础上，也在本作中加入了一些来自于《无瑕传说》中的系统，下面我们就将本作的新系统一并介绍给大家。



文 雷伊 美编 澄香

世界传说 光明神话2

テイルズオブザ ワールド レディアントマイソロジー2

PSP	NBGI	RPG	预定2009年1月29日	日版
	1人	5200日元	无对应周边	

相关报道 Vol.93 P26

敏特 from《幻想传说》

与克雷斯一样，也是罗塞特村公会的一员。性格温和，但内心却很坚强。

基尔 from《永恒传说》

跟着珐拉一起坐上了班鲁迪亚号，本人还在从事着硕士论文的调研。

玛奥 from《重生传说》

有着红色头发和少女般可爱长相的少年，虽然看上去天真无邪，但法术的能力却很高强。

露比娅 from《风雨传说》

虽然处于旅行途中，但由于没有钱又想搭乘班鲁迪亚号，所以现在正在打工中。

鲁卡 from《无瑕传说》

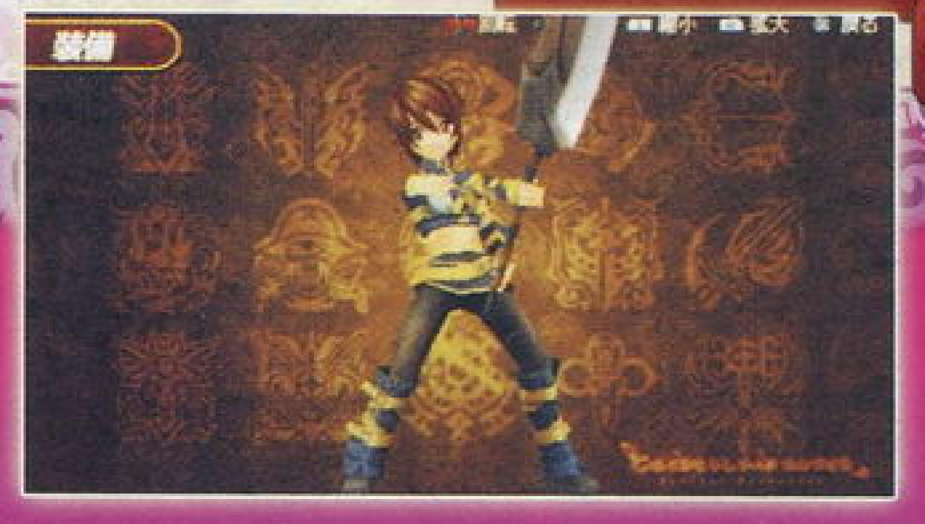
突然觉醒了不可思议之力的少年，由于故乡的人们将他视为异类，为了逃避人们的视线他坐上了班鲁迪亚号。





新的上级职业 大剑士





本作的新职业大剑士是两手持大剑进行战斗的上级职业。与基本职业剑士不同的是，该职业无法装备盾牌，但是在攻击力方面却拥有着极大的优势。

全新的槽系统



▲每种槽上可以设置4种术技。

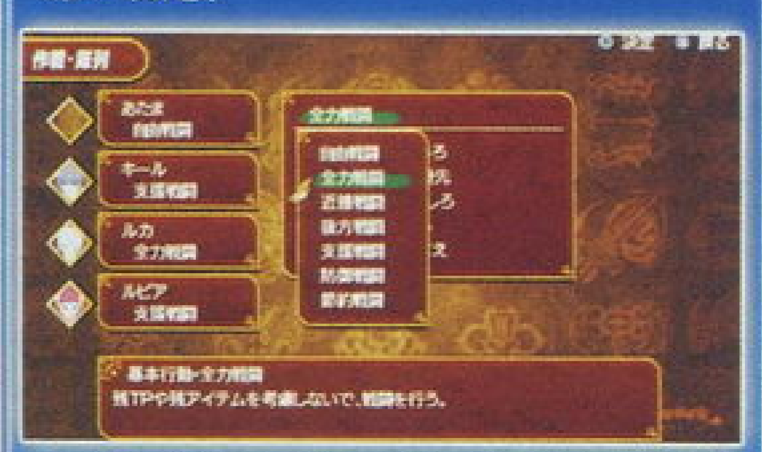
"《传说》系列"的代表设定就是可以将各种术技设定在方向键上，从而在战斗中灵活运用。不过本作加入了全新的槽系统，每个槽上都可以由玩家在方向键上任意配置必杀技，也就是说，玩家最多可以配置12种必杀技！在战斗中只要按下L键就可以在各个槽之间切换，从而衍生出前所未有的丰富战术。



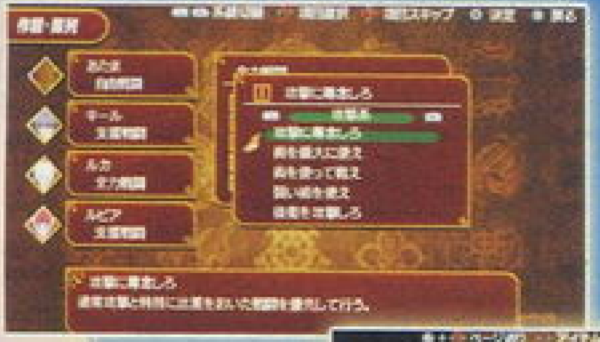
▲在设置不同槽上的术技时要多加思考才行，这样才能最大限度地发挥该系统的作用。

给同伴下达更为细致的指令

本作中同伴的AI设定基本上将沿用《无瑕传说》中的模式，分为7种"基本行动"和40种以上的"优先行动"，通过搭配组合，玩家可以对同伴进行更为细密的AI设定。

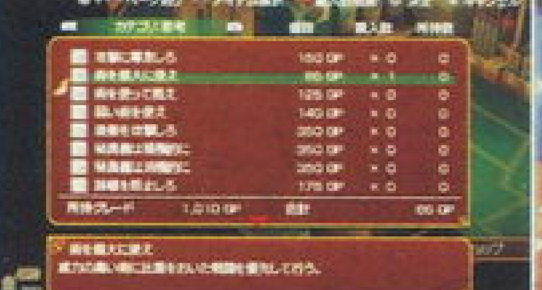


▲首先需要对基本的战斗方向进行选择，包括"全力战斗"、"节约战斗"等。



◀在选择完基本行动后，可以设定同伴的优先行动顺序，可依次设定5种行动。

▶各种优先行动可以在GRADE商店用GP值购买。



无限压制系统

"无限压制"是来自于《无瑕传说》的系统，进入该模式后，我方角色可以轮番对敌人造成连续攻击。该系统在本作中同样会出现。战斗中满足特定的条件之后会发动Over Limits，在该状态下角色的攻击力上升，术技的咏唱时间缩短，这些都是和前作一样的设定，不过在本作中，进入了Over Limits后还可以发动无限压制系统，对敌人造成更大的伤害。

大魄力的秘奥义画面

独具观赏性的秘奥义画面是"《传说》系列"的看点之一，本作中角色在发动秘奥义时的面部特写画面将由著名的Production I.G进行全部重新绘制，下面就让我们先睹为快吧。





水晶之力啊，请保佑这些战士吧！

■虽然被大军和火焰所包围，但是朱雀魔导学院的学生们却毫不畏惧。他们拿起武器，做着随时进入战斗的准备。

一直给人以"遥不可及"之感的《FFA XIII》最近又有新情报公布了。在这次的报道中，我们不仅可以看到游戏更详细的背景介绍，更能够一睹首次公布的游戏实际画面的芳容。与"《FF XIII》系列"的其他两作相比，本作拥有着独特的、更为厚重的战争世界观，而多人协力作战系统的加入也使本作的受瞩目程度正在与日俱增。

文 雷伊　美编 澄香

期待度 S

最终幻想 Agito XIII			
ファイナルファンタジー アギト XIII			
PSP Square Enix	RPG	发售日未定	日版
人数未定	售价未定	对应周边未定	
相关报道 Vol.96 P40			

STORY

鸥历842年，水之月。

拥有着白虎魔导学院的米利提斯皇国，开始了向朱雀领鲁布鲁姆首都的闪电侵略。

这严重违反了奥利恩斯4国签订的大陆秩序保护协议。

米利提斯军将独立开发的技术投入了实战，成功令朱雀的水晶无效化。

鲁布鲁姆军的魔力被切断，原本作为要塞的朱雀魔导学院在毫无还手之力的情况下被压制。

朱雀魔导学院以新投入的小部队为中心，开始了解放首都的战争。

■由于被米利提斯军的兵器封印了魔力，朱雀的水晶变得无效化。

水晶之力无效化

四神的加护

◀奥利恩斯大陆有着4个国家，每个国家都有着各自的魔导学院。目前已经公布的为"朱雀"和"白虎"，因此可以推断剩下的两个应该是"青龙"和"玄武"。

■学生坚毅的眼神，从图上可以看出，卡牌是朱雀魔导学院学生们的武器之一。

与白虎士兵的作战

为解放首都而战

■召唤兽奥丁登场。在本作中，召唤兽被呼唤出来后可由玩家亲自操作。另外，游戏有着丰富的育成要素，就算是相同的召唤兽，经由不同的玩家培养的话，在强度上也会有所差异。

召唤兽操作可能

▲奥利恩斯各国有着各自独特的水晶文明。比如米利提斯王国崇尚发展机械文明，并将有人型兵器魔导装甲投入了实战。而朱雀魔导学院则擅长魔力。

ATB系统的发展形态



■使用卡牌作战的优点就是可以进行远距离攻击，但是在攻击力方面可能会有所欠缺。



■使用回复魔法时的画面。不管什么时候，队伍中的回复力量是怎么也不能少的。

本作的战斗队伍是由3人组成的。制作人表示，本作的战斗系统将在《危机之源 最终幻想Ⅶ》的超高速ATB战斗的基础上再次发展强化。在进行协力作战的时候，本作不仅支持Adhoc模式，并预计还将对应基础模式。当然，单人游戏也是可以的，这里我们就先为大家介绍一下游戏首批公布的战斗画面吧。



■很多游戏中使用鞭子发动的攻击都很华丽，本作又会如何呢？



■画面左下显示的是同伴们的状态信息，右下则显示战斗指令。



王国之心 梦中诞生

キングダム ハーツ Birth by Sleep

PSP	Square Enix	RPG	预定2009年	日版
	1人	售价未定	对应周边未定	

相关报道 Vol.74 P11/Vol.80 P38/Vol.95 P24

以三位主角的视点来展开故事的本作是“《王国之心》系列”的又一次全新挑战，这次的报道基本上就是三位主角之一的维恩的个人专场，考虑到与其酷似的罗克萨斯在女性玩家中有着压倒性的支持率，因此维恩的登场也相当引人注目。另外，三位主角中惟一的女性阿库娅这次也有新图片公开，尽管TGS上SE的小黑屋中已经率先公开了她的战斗画面，但是面向大众的正式公布应该还要再等上一段时间了。

文 雷伊 美编 Yangyu

◀▼根据选择攻击手段的不同，维恩战斗指令的风格也会发生变化。在左图中，我们可以看到维恩发动的是雷电攻击，指令栏变为代表雷电的黄绿色，而下图中维恩使用的是火属性攻击，菜单也变为了代表火炎的红色。

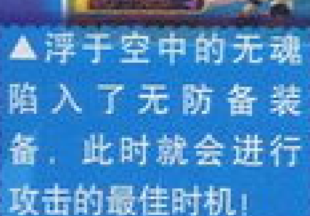
▼维恩在进入“连射锁定”模式后发动的技能，是先冲向敌人然后再进行攻击的“光子充电”。

▼维恩的指令风格变为了“SPEED RAVE”，这是他独有的战斗风格吗？

维恩图斯 Ventus

长相酷似罗克萨斯的少年，与泰拉、阿库娅师从同一位键刃大师的键刃使用者，一般大家都叫他维恩。与其他两名弟子一起，奉他们的键刃大师之命前去追捕消失的大师・塞阿诺特。他名字的含义为“风”。

全新魔法“零重力”



▲浮于空中的无魂陷入了无防备装备，此时就会进行攻击的最佳时机！



▶零重力魔法解开了，掉在地上的敌人还在纳闷刚才到底发生了什么事……



▲“零重力”是本作中的全新魔法，维恩发动该魔法制造出了无重力空间，敌人无魂漂浮在了空中。

在《灰姑娘》世界的冒险

家の中から素材を探してくるから、
仕立ててくれないか。

▲舞会即将在今晚举行，来自全国的漂亮姑娘们都受到了邀请。为了替灰姑娘制作一套漂亮的盛装出席舞会，维恩必须收集各种素材。

◀为了收集各种素材，缩小后的维恩需要前往家中的各个角落，还要面对坏猫露西法的阻扰。

场景中的各种小机关



▲维恩有时可以利用毛线球作为移动工具，不知道有没有利用到毛线球的专门攻击方式呢？

▶有时还要利用刀叉作为跳台，弹到高处去。

阿库娅与魔镜





阿库娅与灰姑娘的相遇

▲来自《白雪公主》世界的魔镜相信很多玩家都不会陌生，从最新公布的消息来看，阿库娅似乎被吸入了魔镜中。

▶泰拉、维恩和阿库娅三人会各自造访各个世界，图中就是阿库娅与灰姑娘辛蒂瑞拉的邂逅。



文 雷伊

美编 Yangyu

日历再过一个多月就要翻到下一年，而这款将于明年2月发售的“《王国之心》系列”的最新作也离我们越来越近了。关于本作的一大谜团，就是那个在公布之初就一直有所提及、却总是没有露脸的XⅢ机关的第14位成员了，在上次的报道中，我们知道了她的名字，这次我们就来看看她的庐山真面目吧。

期待度 A

王国之心 358/2天			
キングダム ハーツ 358/2 Days			
NDS Square Enix	RPG	预定2009年2月	日版
1～4人	容量未定	售价未定	对应周边未定

相关报道 Vol.74 P7/Vol.80 P40/Vol.95 P28

席恩 Xion

第14位机关成员，也是一名键刃的持有者。她虽然连自己到底是什么人都不知道，却似乎知道索拉等人的事情。她一直称自己是“不该存在的人”，在外貌上很像系列前两作的女主角凯莉，是个谜团很多的人物。

夕阳下的钟楼

◀以前我们曾经公布过罗克萨斯和阿克塞尔一起在黄昏镇钟楼上的画面，而现在席恩也加入到了这个行列中来，三人吃着海盐棒冰并在一起嬉戏，感情似乎很好。

▶夕阳之下三人在钟楼上并排而坐的场面，看起来非常温馨。但是考虑到后来席恩与阿克塞尔对峙的场景，这种温馨又能持续多久呢？

担心席恩的利库

◀之前的报道中都是利库和席恩对峙的场面，不过这次新公开的图片中我们可以看到利库救了席恩，这到底是出于什么原因呢？

▶席恩一直为自己存在的理由感到纠结，而面对情绪有些失落的她，利库给予了安慰，这是因为席恩的长相酷似凯莉吗？

▲▶在利库提到索拉后，席恩似乎表现得很激动，询问利库现在索拉在哪里。她是怎么认识索拉的，他们之间又是什么关系呢？

▲席恩询问起了索拉和凯莉的事情，她似乎知道凯莉和自己长得很像。当利库说到凯莉是对索拉很重要的人时，席恩说了这样的话：“对不起，但是，现在我还不能消失，因为我有重要的朋友。”她的身分越来越让人怀疑了。

在意索拉与凯莉的席恩

操作简单的战斗

本作继承了系列一贯的操作简单、战斗爽快的优点。而玩家在本作中的目的就是通过爽快的连续技、华丽的魔法技能等打倒无心，并回收它们的心。

单人模式



▲游戏的单人模式允许玩家独自一人、或者从XIII机关中选择一人一起完成任务。

▶本作依然以熟悉的迪士尼世界为舞台。

结果画面

▲完成任务后表示的结果画面，代表的是玩家们在该任务中作出的贡献排名。排名越高的，在上屏中所处的位置就越高。排名第一的角色在下屏中的头像上方还会有一个王冠表示。另外，多人模式的结果似乎会影响单人模式中的某些要素，不过具体的目前还没有公布。

多人模式



◀多人模式是本作的精华所在，最多允许4名玩家协力游戏，这在系列中尚属首次。

▶打倒敌人后出现的奖励球将会影响到过关后的评价，因此要多加回收。

男性左手持有巨大的盾牌，女性则腰间佩剑。男性还能装备护手和铠甲等，看起来应该是具有高攻击力和高防御力的职业，适合在最前线作战。

手持杖类武器的男女，在穿着上也是轻装上阵。这样的职业显然不适合近身战，看起来应该是魔法系职业，或者是以速度取胜的职业吧。

DRAGON QUEST IX ドラゴンクエストIX 星空の守り人

期待度 S

勇者斗恶龙IX 星空的守望者

ドラゴンクエストIX 星空の守り人

NDS	Square Enix/Level-5	RPG	预定2009年春	日版
	1～4人	容量未定	售价未定	对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.65 P36/Vol.74 P36

文 雷伊
美编 Yangyu

一直都“犹抱琵琶半遮面”的《DQ IX》终于确定了大致发售时间，而最近不管是游戏的制作公司Level-5方面还是发行厂商SE都公开表示，游戏的制作已经进入了收尾阶段，看来如果没有意外的话，本作应该可以在明年3月准时与玩家们见面。作为首款支持4人协力游戏的系列正统续作，本作在很多方面都有着很大的改变，这次我们就先来笼统地介绍一下吧。



鲁伊达酒场

系列玩家非常熟悉的鲁伊达酒场在本作中同样存在并发挥着相当重要的作品，玩家可以在这里募集同伴并编成队伍，然后共同展开冒险。

强悍的改造系统



外形
角色现在的外形。根据装备的武器和防具不同，角色的外形也会发生变化。

职业
左边的是角色的名字，右边的是角色现在的职业，LV是角色的等级还是职业等级目前不明。

分类
各种装备品的分类标签，类型从标签的图案便可辨别，包括了武器、盾牌、头盔等项目。

装备品
在各个分类标签下的装备，只要用触控笔将装备拖到左边人物的身上，就可以方便地为角色更换装备。

本作的主人公其实就是玩家在游戏中的分身，玩家不仅可以设定他的外貌、体形，装备在身上的武器和防具都会直接反应在外观上。不断收集丰富多彩的装备就可以打造出独一无二的角色。

职业设定图公开

从目前的情报来看，本作的职业是非常丰富的。不过具体的职业类型目前还没有详细公开，我们这里先为大家献上最新公布的职业设定图，它们具体是什么职业，在正式的官方情报没有出来之前，就请大家自由想象吧。



男女都穿着类似法衣的服装，手拿佛珠的职业。这个职业应该比较好猜，应该是擅长使用回复咒文或辅助咒文的僧侣型职业吧。

男性手持棍棒，女性身穿中式服装并手握折扇，看起来像是使用传统东方武术的武术家。女性手中的折扇能当作飞行道具来使用吗？

服装以深色为基调，包裹的头巾看上去也像是为了遮掩自己的身分，他们的腰间还挂着匕首，这样的职业不是盗贼应该就是刺客了吧。

指令式战斗

虽然本作是一款多人协力RPG，但是战斗方式还是“《DQ》系列”一贯的指令选择式。另外本作的战斗画面形式有些接近于《DQ Ⅷ》，选择完指令后，我们可以看到我方角色采取各项行动时的样子。

▶发动必杀技时的画面颇有魄力。根据所选职业的不同，能够学会的必杀技和咒文应该各不相同吧。





▶在下屏进行指令的选择，不仅可以看到自己的指令，还可以看到其他同伴选择的行动。

◀指令选择完毕后，角色就会散开，分别采取各自的行动。

新的敌人

由鸟山明大师所设计的个性十足的怪物也是“《DQ》系列”的魅力所在。在原有怪物的基础上，本作也将加入全新的怪物，下面我们就先为大家介绍其中的两种新怪物吧。

长枪虎

▼上半身是老虎，下半身是马的怪物，能够使用长枪进行攻击。



巨像三兄弟



▲三种不同颜色的巨像兵组成一队登场，不过具体的设定还未详细公开。

文 胧月 美编 芊雯

女神异闻录 恶魔幸存者

女神异闻录 DEVIL SURVIVOR

NDS	Atlus	S·RPG	预定2009年1月15日	日版
	1～4人	容量未定	5229日元	对应周边未定

期待度 A



女神异闻录 恶魔幸存者

虽然国内玩家容易把“PERSONA”和“女神异闻录”二者混为一谈，实际上，“女神异闻录”只是初代《PERSONA》的副标题，并不能指代全系列。如今Atlus公布的这款NDS版战棋游戏却使用了“女神异闻录”的名字，同时坐镇本作的金子一马也表示，这会是继承《女转》正统血脉的一作，虽然登场角色给人以亮而轻的感觉，不过剧情和世界观却保持了硬朗晦涩的特色。既然金子大人这么说了，被新作雷得外焦里嫩、且对《女转》未来忧心忡忡的一些老玩家是不是可以稍稍松口气了呢？

主人公 玩家的分身

17岁的高中二年级学生，通过掌上游戏机“COMP”与恶魔定下契约，获得了驱策恶魔的力量。为了在这个已逼近临界状态的世界里生存下去，玩家的选择将决定他的命运。



与外界切断所有联系的东京

恶魔出现后，自卫队以山手线为界将东京市中心隔离，并停止了电力、通信等一切生活供给。被封锁地区的情况日渐恶化，不久后，主人公得知了东京距离崩坏的剩余时间——那仅仅存下的七天。

重情重义的挚友
木原笃郎

17岁的高中二年级学生，是主人公的同学兼好友，情商出众的同时也极具理性。他的理想是成为一名程序员，从小学时代就开始泡论坛，并对外形奇特的U盘很感兴趣。在游戏中，他也会通过COMP获得召唤恶魔的能力。

被逼入极限的人们

临近盂兰盆节，许多在东京工作的人们纷纷归省。在涩谷有名的901前，三名高中生拉开了故事的序幕。然而，就在这一如往常的日子里，恶魔突然出现，整个东京陷入封锁状态。生死存亡的关头，人们各自拼尽全力，为的就是“活下去”。

青梅竹马的女高中生
谷川柚子

与主人公从小学开始的青梅竹马，现在也在同一所高中念书，对主人公有些许的好感。她是自由乐队“D-VA”的粉丝，经常去观看现场演出。可原本只是个普通高中生的她，某日也获得了COMP的力量。虽然百般不情愿，她却不得不为了生存而驱策恶魔战斗。

时间限制只有七天！

突如其来的恶魔

暑假的某日，主人公从亲戚那里得来一个名为“COMP”的掌上游戏机。就在他愉快地启动主机的瞬间，恶魔出现了！尽管打败了恶魔，可周遭却陷入大面积停电。第二天早晨，主人公沿着山手线走向车站时，眼里看到的是一个被封锁的市中心。

生存下去的惟一手段是与恶魔定下契约

前所未见的恶魔们逐渐吞噬着东京，它们袭击人类并一一将其杀死。在这种恐慌的绝境下，主人公们通过COMP与恶魔定下契约，从而获得与袭击恶魔相对抗　　　　的力量。



▲被封锁的地区日益混乱，食品争夺、飞车抢劫……其中，和主人公同样拥有驱策恶魔能力的人也一个个出现了。

▲定下契约的恶魔可以当作“仲魔”召唤出来，陪同玩家战斗。仲魔的技能是攻略的关键。

恐怖的▶恶魔，疯狂的人类，竭尽全力活下去吧。



美少女、狙击、冒险

一直以打印机制作闻名的Furyu社这次也到NDS上开拓自身的游戏业务了。这款包含了射击要素的AVG其人设由曾经绘制过《狼与香辛料》、《草莓色禁区》的文仓十担当，风格清新，其笔下的魅力角色即将给我们带来这个精彩的故事。本作主人公响花梨是青叶国际大学的一年级学生，擅长体育和射击。在过去，父亲的失踪和母亲的去世给花梨带来不小的打击，在友人的帮助下总算走出阴霾，然而命运多舛，突然之间，她又被卷入成为狙击手的命运中。本作的游戏方式包括风格明快的对话冒险部分和在各种条件下完成狙击目标的任务部分。可以这么说，文仓十的人设、狙击的紧张感和伴随剧情始终的谜团就是游戏的最大魅力。（文：胧月）

冒险部分

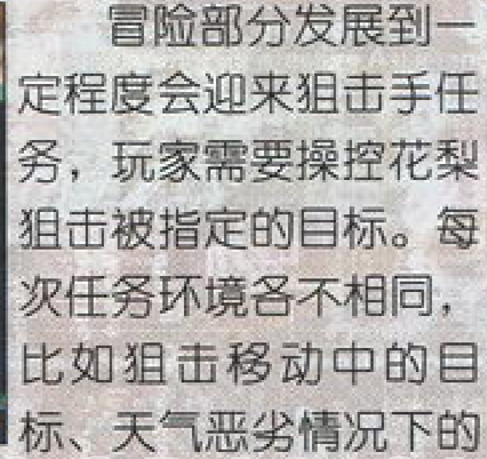
依然是在各种场所调查，与跟事件有关联的人物对话。点击场景中可疑的地方，就有机会找到解决事件所必需的关键情报或物证。



▶任务开始前会先召开作战会议，这里会向花梨说明狙击对象的详细特征。

◀对话时出现的选项会导致故事的变化。

任务部分



冒险部分发展到一定程度会迎来狙击手任务，玩家需要操控花梨狙击被指定的目标。每次任务环境各不相同，比如狙击移动中的目标、天气恶劣情况下的狙击任务等。在狙击前还会出现角色特写画面，这些表演性强的部分千万不可错过。



▶使用十字键移动瞄准镜，瞄准镜会跟随主角的呼吸和开枪的反作用力而摇晃，玩家要将该因素考虑在内，把握好时机扣下扳机。

最后的子弹	
ラストバレット	
Furyu	AVG
预定2009年春	日版

NDS

战略终结者 莉迪纳加德战记

タクティクスレイヤー リティナガード战记

NDS	D3 Publishier	S·RPG
	预定2008年冬	日版

战棋美少女见参！

这款在TGS上首度公布的游戏于近日放出详细消息，本作要求玩家操纵大量美少女角色在拥有高低差的地形上移动，以走格的方式打败敌人。游戏充斥着大量萌元素：水手服、女仆装、护士装、裤袜、兔耳……游戏中的少女们可以换上不同的服装，根据服装的搭配能够发动不同的技能，一边组合出萌倒自己的服装，一边寻找发动最强技能的服装搭配是游戏的最大乐趣所在。从目前公布的情况来看，服装的组合已知有头、身体、腿三个部位，而总共可DIY的部位多达10处，每个部位都有丰富的服装或小道具供玩家选择。这些服饰除了自身附带固定技能外，也有同时装备才可发动的连携技能，玩家可切合自己的作战风格选择合适项目，让美少女们在战场上大显身手。（文：胧月）





◀地形是游戏里的重点要素，高低差会给攻击力以及技能的使用带来各种限制。



▲神音莉莎



▲毫不夸张地说，这里面几乎没有一件“正常”衣服，称之为COSPLAY专用游戏并不为过。



主人公的青梅竹马，为了寻找救世主而从异世界莉迪纳加德返回故乡地球。对主人公和优抱有无条件的信任感，同时也很爱撒娇。

神音莉莎

灵感动作游戏 小瓦强的大冒险

ひらめきアクション ちびっこワギャンの大きな冒険

NDS	NBGI	ACT
	预定2009年1月29日	日版



◀趁敌人还没缓过来赶紧绕过它们吧。

▼上下图共有几处不同的地方，你能找得出吗？

NBGI近日公布了FC时代的经典动作游戏“《瓦强世界》系列”即将登陆NDS平台的消息。《瓦强世界》原是FC上的一款横向卷轴动作游戏，在游戏里玩家要操作主角瓦强在各种各样的关卡里进行冒险，作品以易上手的操作和具有特色的BOSS战获得了好评，其后的几部续作也在FC和SFC上开枝散叶。此次的NDS版是系列的最新作，故事讲述瓦强居住的小岛上遭到了邪恶科学家“恶魔博士”破坏，岛上的秘宝和居民们的智慧也被恶魔博士夺走，为了夺回秘宝和保护居民，瓦强再次苏醒对抗邪恶。瓦强的主要攻击手段是“音波炮”，被音波炮击中的敌人会陷入麻痹状态，这时玩家可以选择绕过它们，又或是将它们当成垫脚来到高处。另外系列具有特色的BOSS战也保留了下来，不同于一般动作游戏，关卡的最后瓦强要和BOSS展开脑力对决，对决的方式有接龙、找碴和神经衰弱等。（文：乌冬）

尼奥宠物益智冒险

Neopets Puzzle Adventure

NDS	Capcom	PUZ
	预定2008年冬	美版

尼奥宠物的可爱魔法大对决！

▶游戏的对战模式也是相当激烈！

▼这可是NDS版独有的图形绘制游戏哦！



本作集结了Capcom丰富的游戏制作经验与Infinite Interactive在益智冒险游戏中先进的制作技术，再加上在世界各地都拥有较高知名度的尼奥，因此本作的出现无疑将积聚更多的人气。游戏中玩家可以自选喜欢的12种尼奥宠物之一作为游戏的主角，并在尼奥皮亚的4块主大陆中完成150多个益智冒险任务。游戏还设定了各种各样的迷你小游戏，玩家能从中收集到二十多个PetPets(即尼奥宠物的宠物)，它们有着各种不同的特殊能力，比如移动敌方的石子或改变其颜色，这些都对任务的完成有着很重要的作用。另外令尼奥宠物迷们惊喜的是，在这个游戏里获取的代码可以在《尼奥宠物在线游戏》中换取独有虚拟道具哦！（文：宇轩）

能源小精灵 凯伊与杰洛的不可思议之旅

エレビッツ カイとゼロの不思議な旅

NDS	Konami	A・AVG
	2008年12月11日	日版

寻找收集解开谜题

▲游戏的画风为清新的2D风格。

▶搜集能源小精灵需要利用特殊的机器将它们束缚起来。

◀图中即为火之欧米加在使用特殊的能力解谜。

《能源小精灵》英文名为《Elebits》，是Konami于2006年12月于Wii上首发推出的一款新概念游戏。由于其独特的玩法和可爱清新的画风，吸引了不少玩家的眼球。现在，该系列即将在NDS上推出续作，游戏风格一如既往地可爱，讲述了游戏的主人公凯伊由于不知名的原因进入了能源小精灵们所在的异世界的故事。为了能回到正常的世界，他必须收集这些小东西们的能量，他也因此而展开了冒险。游戏中共有50种以上形态各异的能源小精灵，这些小精灵的能力都不相同，你必须将它们捕捉后利用小精灵的能力来解开各种机关和谜题，如果平时不注意寻找隐藏的精灵那关键时刻可就要倒霉了。游戏中还有一种名为“欧米加”的特殊能源小精灵，它们会跟随你并持有强大的能力，是解谜不可缺少的伙伴。（文：宇轩）



与众不同的新娘

钢铁新娘DS 新娘+机械+男+女

ケメコデラックスDS ヨメとメカと男と女

NDS	5pb.	AVG
	预定2009年春	日版



▶下屏那胖胖的小东西就是强迫主人公和自己结婚的机器人。

◀游戏中将穿插各种可爱的迷你游戏。

▶敌人出现了！操作可爱的小机器人战斗吧。

本作是根据连载于月刊漫画《电击大王》上的作品《钢铁新娘》改编而成。作品的主人公是一位名叫小林三平太的高中生，他至今无法忘记十年前和自己订下婚约的美丽少女。有一天，一个神秘二头身、和“美丽”二字无缘的机器人出现在小林的面前，机器人称自己要成为小林的新娘，开始了逼婚行动……游戏主要由AVG部分和战斗部分组成，玩家将操纵角色前往各种场所与他人对话，若在这个过程中遇到敌人，还将会进入战斗模式，游戏的故事模式一共由八话组成。本次游戏中新登场的敌人将由漫画原作者岩崎正和亲自设计，剧情中比较重要的部分会使用TV动画的片段来表现，另外本作还使用了全新的主题结尾曲，这些对FANS来说都有不小的杀伤力。（文：洋葱）

网络幽灵PIPOPA 哔波帕×DS@大冒险

ネットゴーストPIPOPA ピポパ×DS@ダイボウケン

NDS	Dimple	A・RPG
	预定2009年春	日版



▶主人公秋川勇太

在网络世界中展开大冒险！





▲在现实世界中与人们对话，搜集各种情报。

▶下屏的是网络世界中的敌人“网络怪物”，为了维护两个世界的秩序，消灭它们吧。

《网络幽灵PIPOPA 哔波帕×DS@大冒险》是根据正在播放的动画《网络幽灵PIPOPA》改编的作品。游戏的主要冒险舞台是神秘的网络世界，主人公秋川勇太是一位能够自由出入网络世界的小学五年级学生。为了解决在现实世界中发生的各种古怪事件，玩家需操纵秋川勇太进入网络世界进行调查。在网络世界冒险时会出现一种名为“网络怪物”的邪恶病毒阻止玩家继续前进，此时我们需要利用触控笔将这些碍事的家伙统统消灭。本作的战斗系统简单直接，使用触控笔可以直接对病毒造成伤害，若能够找到病毒的弱点还能对其造成重创。本作基本没有能力值之类的复杂系统，即使是不擅长RPG或ACT的玩家也不用担心。（文：洋葱）



游戏界的物种起源

——掌机进化论

如果有益于任何生物的变异确曾发生，那么具有这种性状的诸个体肯定地在生活斗争中会有最好的机会来保存自己，根据坚强的遗传原理，它们将会产生具有同样性状的后代。我把这种保存原理，即最适者生存，叫做『自然选择』。

——《物种起源》达尔文

万物生机的自然界生存着诸多形态各异的生物。它们可能是成功者：经历过上千年上万年乃至上亿年的进化过程终于进化成今天这样完美的形态生活在地球上。它们可能是失败者，在严酷的竞争中，上一分钟可能还是个鲜活的生命下一分钟可能就会是一堆毫无生机的尸骨。你有没有曾想到，这些形态各异物种多样的生物们共同的祖先或许只是远古海洋里的一颗海藻。

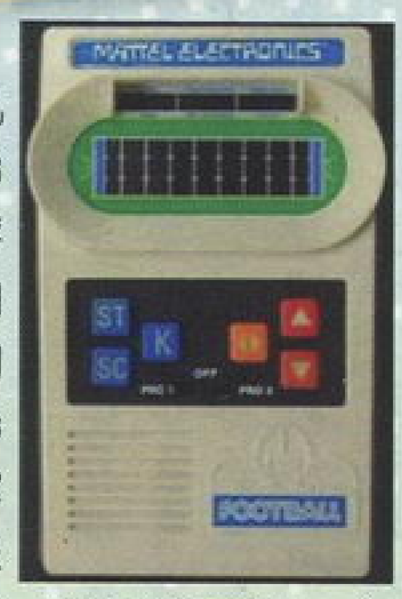
充满变化的掌机界存在着很多种掌机。它们可能是成功者：一路劈荆斩棘打败多少竞争对手依然屹立在业界的顶端。它们可能是失败者：现在还风光无限的掌机再过一两年可能就会成为收藏爱好者橱窗里永久的纪念。你有没有曾想到，这些外形多样机能各异的掌机最早或许只是一个最简单的电路板。

有时候，我会想到，掌机是不是也像自然界的物种一样有着一个循序渐进的进化过程呢？虽然不象生物那样有着几亿万年时间的沉淀，但这几十年时间掌机的发展倒很像是一个超浓缩的生物进化历程。就这样想着想着就“想”出了下边的这篇文字。各位对我这“发散思维”不必太较真，我姑且写之您姑且看之，就让我们来一起分享这段掌机的进化路程。

文 掌机王阳光成员 程步堂龙一 编 盲先知 美编 澄香

掌机物种手足的进化——操作篇

对于一台掌机来说，它的操作方式可以说相当于是生物的手足。虽然以现在的眼光来看，左侧方向键右侧控制键几乎是掌机的标准配置，不过大家可能不会想到，这样的"标准"也是经历了一番进化才出现的，就像物种的四肢进化一般。接下来就让我们来回顾一下掌机的"手足"到底是经历了怎样的进化过程……



▲这里的屏幕就是一个橄榄球场图案。

让我们先来看看掌机物种祖先的手足吧。1976年，世界上第一台掌上游戏主机诞生了，这就是由美泰(Mattel)公司出品的Mattel Electronics Handheld Games系列掌机。尽管以现在的眼光来看MEHG的外形更像是一个计算器，不过它确实是台货真价实的掌机。与现今的掌机不同，MEHG不能更换游戏内容，玩家只能玩固化在掌机内的一个游戏，而不同的机体上搭载的游戏也各不相同。上图中掌机提供的是一个橄榄球的游戏，它有左右六个各为对称的按键，其中右侧的三个键负责控制方向，而左侧的则是游戏的主控制键，和现在"左方向、右控制"的设计正好相反。MEHG的按键可以说只是为了游戏的需要而设置的，不同的游戏其键位的设置也各不相同，如果游戏没有控制方向的需要，主机上也就不会有专门控制方向的按键存在了，所以那是并不能算真正意义上的方向键。



▲不同的游戏其控制键也各不相同。

时间到了1979年，由Milton Bradley公司开发的一款名为Microvision的掌机上市了，这是掌机史上第一款可更换游戏卡带的掌机。MV的游戏卡带比较特殊，与其说是它游戏卡带，倒不如说是整个机体的一部分更为贴切：主机的处理器、游戏控制键等都包含在了卡带之中，根据游戏的不同其处理器和按键分布也不一样。不过MV却有着一个固定在主机上的专门控制方向的装置——旋钮控制器。说起旋钮控制器可能大家会很陌生，事实上这种控制方向的操作装置早已绝迹而被现今被大家广为熟知的十字键所代替，不过在上世纪70年代这种控制器所受到的欢迎程度甚至一度超过街机上的摇杆。游戏史上第一台家用机——1976年的奥德赛就是用旋钮控制器作为其主机的游戏控制器。MV采用当时较受欢迎的旋钮来控制方向，也算是一个追随潮流的设计。另外要注意的是，这台掌机上的主控制键和MEHG也大不相同，其主控制键被放在了旋钮控制器的上方。由此我想可以得出一个结论：此时掌机的控制键设计还处于摸索状态，没有一个统一的标准。其设计完全是"百花齐放"式的，想怎样搞就怎样搞。在此状态下业界需要一种标准的设计模式来统一这种混乱的状态，而后来任天堂的Game&Watch系列掌机则在潜移默化之中指出了标准的方向。



▲Microvision的主机形状和现在的手机有些神似。



▲Microvision的游戏卡带。







▲同一时期用摇杆来控制方向的掌机。

1980年，任天堂推出了被玩家普遍视为掌机真正鼻祖的Game&Watch系列掌机。GW的游戏同样也是固化在机体上不能更换的，并且由于追求低成本，它的每一个部件都要力求简洁，这点也体现在了按键上。GW系列大部分的机型就只有2到4个主控制键——屏幕两侧各一个或两个按键。基本上整个GW系列键位的分布就是如此，没有作过多的改变。不过由于GW的游戏简单又好玩，而且价格低廉受到了众多玩家的欢迎，所以大家渐渐地习惯并且接受了这种分布在左右两侧的按键操作方式。

还好，如此混沌的操作时代没能持续多长时间就被GW的《大金刚》给打破了，伟大的十字键设计第一次出现在这款掌机上！十字键的出现可以说是为掌机乃至游戏业界在操作上指明了方向，相比于之前掌机上的各种控制方式，十字键体积小，容易控制，手感更是非常优秀。随着1983年FC的推出，“左侧十字键，右侧控制键”的键位分布方式被推广开来并渐渐地变成老任主机标准，“左方向右控制”的设定也被几乎所有的游戏主机所执行。可以说，十字键是为数不多的一个在掌机上诞生，又在整个游戏业界被发扬光大的设计。另外，GW的《大金刚》也是第一台双屏的掌机，比NDS早了23年。



▲莫非是新款NDS？不，这是23年前的《大金刚》。

进化醒目 十字键的相关变种

由于十字键最早是任天堂发明的，所以其他硬件厂商在引用其设计时，都会加入一些其他元素，用以和任天堂纯粹的“一横一竖”区别开来。下面我们就来看看一些十字键变种的具体个例。

FC的十字键。这也是最纯粹的十字键，由于FC在成本上的控制所以其相关的一切都力求简单，手柄也是如此。相信小时候玩FC动作一类的游戏时左手大拇指按得又疼又肿的经历谁都有过。另外任天堂出品的游戏机的十字键都是这种纯粹的十字键，很少会有变化。



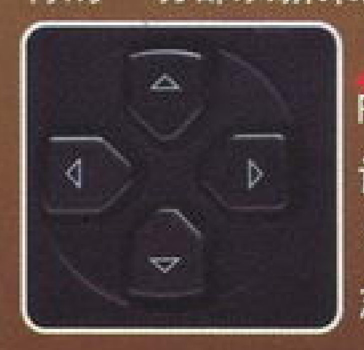
世嘉GG的方向键。同样圆盘的设计，中间的部分面积很大手指不容易疲劳。



GAME.COM掌机的方向键。和GG的方向键有些类似。



WS的方向键。这种就和前面的类型有很大的分歧了，而且也完全的颠覆了纯粹十字键的设计，大概横井军平是离开任天堂后，想所有的一切都从新来过吧。



PSP的方向键。同时也是PS系主机的十字键设计，话说这种设计已经和“○□△×”键一样成为PS系主机的标志了。

十字键被作为一种游戏操作的标准，统治了游戏界很长时间，但是随着时间的推移，主机的机能也越来越高，同时玩家对游戏操作的要求也越来越高，当游戏从2D时代步入到3D时代时，用十字键来控制方向就显得有些笨拙了，此时玩家需要的是一种更自由灵活的方向控制系统来满足他们在3D世界的冒险。在1996年6月，一种在任天堂N64主机上出现的操作方式给了玩家一个很好的答案，这就是“类比摇杆”。类比摇杆与普通的摇杆不同，它不仅可以进行多角度的定位，也让一些连续输入方向的操作变得更加容易。在以十字键为主要手足的掌机物种在持续了多年之后



▲笔者收藏的NGP，100%全新的哦，拿出来秀秀。

也终于有了一点变化。

1998年，SNK发售了NEO GEO POCKET，它吸引玩家注意的，除了厂商的那句“让玩家们在掌机上玩到最好的格斗游戏”外，更主要的就是那个显得格外独特的摇杆。由于技术的进步，NGP的摇杆是可以360度摇转的，其灵活性大大超出了十字键，技术的更新也使得这种摇杆设计更具便携性。在这里要说明一下，NGP上的360度摇杆并不是应用在家用机上的类比摇杆的设计，它在格斗游戏上的操作手感要优于类比摇杆。以格斗游戏见长的NGP掌机采用摇杆作为游戏的操作，也是很聪明的选择。不过NGP的操作设计上也有显得保守的地方，就是主要控制键的数量——两个。众所周知，SNK的格斗游戏基本都需要4个按键，如果当时的SNK采用4个控制键来操作，可能会更能发挥出格斗游戏在掌机上的优势。其实当进入90年代中期后，两个主控制键就已经显得有些不够用了，在1997年出现的GAME.COM掌机就进化出了4个主要控制键，来适应掌机世界的环境，不过它并没有被人们所接受。



▲GAME.COM按键的排布有些模仿SFC的痕迹。

1999年3月4日，一款由横井军平设计的掌机WonderSwan发售了，这款掌机一经问世就吸引了所有玩家的目光。如同名字一样，它就像一只优雅的白天鹅在掌机界中翩翩起舞。可以说横井军平先生在设计WS的时候是下了很大力气的，它除了继承了以往掌机的所有要素外，其自身也有着横竖两个方向都可以游戏的独到设计，另外WS并没有采用横井军平之前设计的十字键作为方向操作系统，而是一种四向分离的方向控制键。WS横竖都可以经行游戏的创意使得这台掌机有了很多新奇的玩法，颇受当时玩家的喜爱。



时间到了2001年3月21日，这一天，掌机界的霸主任天堂的GAME BOY ADVANCE掌机诞生了！在操作上，GBA也没有太大的进化，不过GBA上出现了肩部按键——L键和R键。实际上肩部按键最早是在1990年任天堂的SFC手柄上出现的，它的出现让手柄在有限的空间内增加了键位。在GBA的带动下随后的掌机几乎无一例外地采用了肩部按键的设计，直到现今的NDS和PSP也采用了肩部按键。



▲在当年，这台掌机不知“萌”到了多少玩家。

说到PSP就要说到它的滑杆，在PSP还没诞生之前，其概念图上的那个可以伸缩的摇杆就曾引发过我们无尽的遐想。可是当我们实际体验之后才发现，原来它的手感完全不是我们想象的那么“美好”。尤其是在玩格斗类游戏时，滑杆完全没法准确定位，远没有NGP摇杆感觉好。NDS的触摸屏则是掌机操作的另一大进化，它的出现让玩家可以抛弃以往抽象的按键操作，操作起来非常直观。可能这也是NDS非常容易被非游戏玩家所接受的原因吧！



▲早期PSP概念图，按键看上去似乎是触感式的。



进化醒目 触控屏技术的运用

触控屏对那些经常使用掌上设备的人来说并不陌生，掌上电脑和PDA的屏幕很多都会采用触控屏作为操作方式。不过对于只玩掌机的玩家来讲，大部分人接触触控屏是从NDS开始的吧，那么就让我们以NDS为契机了解一下掌上设备使用的是哪种触控屏技术吧。NDS使用的是电阻式触摸屏，这种触摸屏利用压力感应进行控制。它的主要部分是一块贴合显示屏表面的电阻薄膜。这是一种多层的复合薄膜，在层之间涂有一层涂层，包含了许多细小的(小于1/1000英寸)的透明隔离点把两层导电层隔开绝缘。当玩家触摸屏幕时，两层导电层在触摸点位置就有了接触，电阻发生变化，薄膜就会在X和Y两个方向上产生信号，控制器侦测到这一接触并计算出(X，Y)的位置，就可以反馈给游戏玩家的控制了。我们大家所熟知的NDS和大部分的掌上设备采用的都是这种触控屏技术。



掌机物种视觉的进化——屏幕篇

游戏画面是一台掌机能否吸引玩家最直观的东西，甚至有的玩家开机看看游戏画面就能决定是否要买下当前手中的掌机。如一般我们所熟知的，掌机的屏幕都是从黑白进化到彩色。不过这其中也有一些独特的个例，它们的出现将这段视觉的进化过程变得更加好看，下面我们就走进这段掌机视觉进化的过程。

首先让我们回到1989年4月21日，在这一天掌机界霸主的元祖掌机GAME BOY发售了。关于这台大家都很熟知的掌机这里就不多的介绍了，我们重点来看看它的屏幕吧。GB所采用的是能显示四阶级灰度的黑白STN液晶屏幕，整个屏幕自然呈深绿色。这种屏幕所显示出来的画面在掌机界中已经是一次重要进化了。要知道，在1989年之前的掌机屏幕都是只能显示一些最简单的几个点，图案都是固定不会变化的，游戏的背景也都是内置或外置的彩色贴纸来表示。而到了上世纪80年代末90年代初的时候，反射式黑白液晶屏技术开始纯熟起来，应用这种屏幕的GB显示效果相比于Game&Watch有了大幅的提高，不仅可以自由用点阵组合出游戏中的形象，更不用再在屏幕上贴贴纸了(笑)。



▲老GB发绿的屏幕可能已经成了很多玩家美好的回忆了。

众所周知，任天堂从来不是一家以高端机能来制胜的厂商，此时期的GB的机能也只能说是不高不低。然而任天堂不追求高端总会有人去追求，在GB发售后的5个月，也就是1989年的9月，在地球另一端的美国公司雅达利发售了掌机Lynx，这是全球第一台背光彩色掌机！相比GB，Lynx在画面显示性能上可谓是相当强劲，它拥有一个3.5英寸大的彩色LCD屏幕，以及一个最大4096色的色盘，可以同时显示16色。借助专用图形处理芯片，Lynx甚至可以实现缩放和淡化效果，其画面的显示效果甚至可以和当时的家用机相媲美，强大的机能将GB比得体无完肤。然而高端的机能也是要付出高端的代价的。由于当时彩屏技术还不完善，Lynx的机身很大，并且耗电量也相当的惊人——6节5号碱性电池只够维持4小时的游戏时间(GB只需要4节5号电池就能连续使用35小时)，再加上Lynx的售价比GB贵上90美元，



▲Lynx和它的进化版。



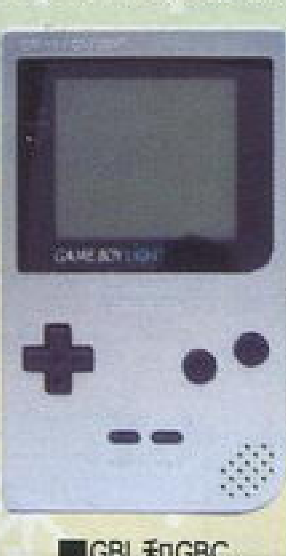
▲GameGear（左）和PC-Engine GT（右）的外观在今天看来完全不像是掌机，倒像是某种电子仪器。

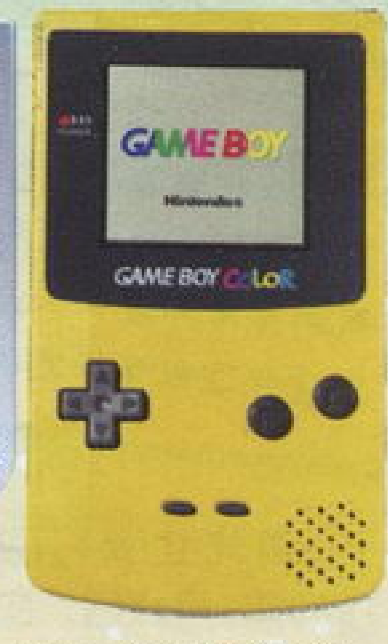
很多人都选择了小巧省电而又不贵的GB。随着1990年“雅达利SHOCK”的发生，这台掌机也渐渐没落最终消失在了市场之中。雅达利的Lynx虽然以失败告终，不过在那个时期依然有不少厂商热衷于高端掌机的开发，世嘉的GameGear、游牧民，NEC的PC-Engine GT都想在性能上压倒对手，却被自己的高性能所拖累，耗电量高、体积大、售价贵是这些掌机的致命缺点，它们的结局自然是惨遭淘汰，在此之后的几年里掌机界中再也没有出现过对于所在的时期来讲太过于高端的掌机。

时间进入到90年代中期，自世嘉游牧民以后，业界进入到一个相对稳定的发展阶段，具体地说，就是黑白屏幕进化为彩色屏幕这样。在这一时期，比较有看点的掌机是一台由美国TIGER ELECTRONICS玩具公司出品的GAME.COM。此机的屏幕同样也是黑白屏幕而且清晰度很差，不过屏幕却是触控屏，这是历史上第一台有触控屏幕的掌机。和今天的主流掌机NDS不同，GAME.COM并没有将触控屏的应用加入到游戏当中，厂商只是在这台掌机中增加了一些如记事本、日历、计算器等几项小功能使之看起来有PDA的感觉，而触控屏也主要是用来控制这些功能的。在1998年和1999年厂商还为这台掌机推出了两台加强版本的机种，98年的二代机只调整了主机尺寸，其他硬件方面并没有变化。99年的三代机在二代机的基础上增加了前光，使它也可以在夜晚玩游戏。厂商的意愿虽然是好的，可是无奈一切都毁在了糟糕的屏幕上，GAME.COM的屏幕本身的显示效果就非常差劲，画面昏黄、残影严重，而三代机增加的前光也很鸡肋，它只是在屏幕前加了几个微弱的发光二极管，这样造成的后果就是玩家在晚上几乎看不清屏幕，原本似乎很体贴的前光倒成为了不折不扣的眼睛杀手。而GAME.COM历经三代的进化却最终也没能进化到彩屏这一点也颇让人费解，现在看来GAME.COM系列掌机能让人记住也仅仅因为它是第一台拥有触膜屏的掌机了。



与GAME.COM不思进取不同的是，同时期的GB系掌机在屏幕方面飞速地进化着，1998年4月14日，GBP的改良机种GAME BOY LIGHT发售了。它的出现让玩惯了老GB的玩家真正“眼前一亮”。如同其名字一样，GBL相比GB增加了屏幕前光功能，其屏幕亮度充足，在夜间玩游戏完全不成问题。GBL上市没多久，10月21日GAME BOY COLOR就以靓丽的姿态出现在玩家的面前，给广大玩家和竞争对手杀了个“措手不及”。如果说之前GB系掌机的视觉还只能在黑白世界中游荡，那么这一次GBC的视觉则是得到了一次脱胎换骨的进化——玩家终于能看到彩色的游戏世界了！GBC拥有一个反射型彩色TFT液晶显示屏，其最大发色数为32000色，同步显示56色。GBC那靓丽的彩色画面让无数游荡在GB黑白游戏世界里的玩家兴奋不已，在那时，拥有一台GBC是无数玩家的梦想。可能是出于对耗电量的考虑，此次的GBC取消了夜光照明系统，不得不说是一个遗憾。





■GBL和GBC。



▲令人遗憾不已的NGPC。

在GBC发售后的一星期，NGP也出现了。虽然比GBC还要晚发售一个星期，不过它的屏幕依然是黑白的。相比于8位机4阶级灰度显示的GB，16位8级灰度显示的NGP在画面的显示上要更胜一筹，并且NGP所采用的屏幕类型是反射式LCD，虽然也没有夜光照明功能，但屏幕的亮度却比GB高出不少，另外主机设有专门的旋钮用来调节屏幕的明暗度也是一个人性化的设计。虽然相比于GB有很多的优势，不过毕竟还是在时间上慢了GBC一拍，有彩色的主机谁还去玩黑白的呢？于是乎在几个月之后，SNK仓促发售了NEO GEO POCKET COLOR。NGPC除了将屏幕改成彩色的TFT LCD外其他如机能方面并没有进行改良，但就是这样也要比同时期GBC的画面显示效果要好。凭借着靓丽的画面，NGPC受到了不少玩家的喜爱，不过最终由于游戏类型过于单一，缺乏第三方支持，最终还是败给了GB系主机。

在这个时期，16位的掌机开始盛行起来。而由于GBC还是8位机，所以在画面表现上一般16位机都要优于GBC，其中有代表性的除了NGP系列掌机外就要属WS系列掌机了。2000年12月9日，WoderSwanColor一经问世就同它的前辈WS一样再次地吸引了许多玩家的目光。WSC不仅秉承了WS的独特硬件设计，而且还将原先2.5寸的屏幕扩大到2.8寸，采用反射式STN LCD的彩色屏幕可同屏显示4096色中的241色，其屏幕解析度达到了224×144。虽然有着诸多版权作品护航，但是WSC这只天鹅并没有飞出多远，因为在不久之后，任天堂就抛出了另一枚重磅炸弹。



▲能竖过来玩的WS，在屏幕方面也要考虑从各种角度来看问题。

进化醒目　前光和背光

在掌机进化的过程中，曾出现过很多屏幕有夜光功能的掌机，虽然原理可能因机而异各不相同，不过大多数都分为前光和背光两种，这两种方式都被用来增加在低光环境中屏幕的亮度，它们之间有什么不同呢？前光顾名思义则从屏幕的前方照射光线，背光则是从侧边或是背后照射，相比其前光，背光的光线更柔和，不过因为技术和成本的关系，早期的大多数掌机采用的都是前光，如GAME.COM、GBL、GBA SP等，而现在流行的PSP和NDS则是背光照明。

2001年3月21日，GB系正统后继机Game Boy Advance如期发售。作为32位掌机的GBA拥有一个2.9寸的反射型TFT液晶屏幕，分辨率为240×160，最大发色数达到了1600万色，同屏显示色数也很惊人——32000色！有着强大硬件机能的依托，GBA所显示出来的画面靓丽清晰、干净漂亮，将同期的其他掌机远远甩在了身后。在两年之后的情人节，GBA的改良版GBA SP发售了(图47)，不过与人们期待的不同，GBA SP在机能上没有任何进化，不过老任为GBA SP的屏幕增加了前光功能，这样GBA SP的画面表现力更上一层，也增加了它的便携性，不能不说是一个进步。

虽说GBA SP时尚的外形和前光功能的加入都让人很是欣喜，不过就算是再美丽再漂亮的2D画面看多了也就厌烦，就如同山珍海味吃多了也会顶到一样，当玩家们看够那靓丽的2D画面时想在掌机上体验3D游戏的呼声也越来越高。人们有需求市场就会做出反应，市场做出反应大环境就会发生变化，大环境发生变化就会有新的更加适应环境的物种进化出来，这自然界的真理同样也适用于掌机界。当在掌机上玩到货真价实的3D游戏的需求越来越多时，新一代掌机就出现在了我们面前。

相信NDS和PSP的屏幕显示不用我在这里多说，各位玩家自己一定深有体会吧？NDS的触摸屏在之前已经说过了，这里就提一提PSP的屏幕。可能大多数玩家第一眼看到PSP，就会被那超大的屏幕吸引住眼球。那4.3寸16：9比例、背

光全透式的夏普超广可视角液晶屏幕在现在的手持终端中可谓是数一数二，因为它面积够大，色彩表现优秀，所以很多玩家都把小P当成MP4来用，看动画、看电影样样精通。不过PSP的屏幕也有个一直被人批评的地方，那就是残像的问题。由于屏幕响应时间略长，所以用PSP打游戏看片有时就会发现运动的物体出现残像。到了PSP-3000，屏幕的改进使得PSP的显示色彩更为饱和，不过却有一些玩家反映它的屏幕出现了横纹问题。看来掌机的屏幕想进化至最成熟的形态，还有很长的路要走……



掌机物种体能的进化——电池篇

就像自然界的生物一样，掌机也有属于自己的体能——电池所提供的能量。动物们用自身的体能来进行狩猎等生命活动，而掌机也依赖电池提供的能源来进行自己的生命活动——开机进行游戏。然则每个物种其最开始的体能不一定就是很高的，体能也是通过时间的累计慢慢进化到现在适合自己的一个高度的。掌机也是同样，从最初级的干电池供电到现今的充电式锂离子电池供电，掌机体能的进化也走过了一段路程。那么掌机的体能到底经历了怎样的进化呢？请往下看。

还是让我们从最早的掌机MEHG说起吧，虽然MEHG确实是世界上真正意义上的第一台掌机，不过在那个年代掌机也只能算上一件普通的电动玩具，在人们眼里，其性质和电动遥控车差不多，所以MEHG采用了大部分电动玩具常用的9伏电池来提供电力。关于9伏电池大家可能会有些陌生，其实这种电池在今天更多的被用在各种测量用的仪表当中，如电流表、电压表、万用表等，说成是仪表专用电池也不为过。当时的9伏电池大多用在电动玩具上，所以MEHG也顺理成章地使用了这种电池。不过这种容量比较大的电池用在MEHG上感觉有些“大材小用”，这也是当时普遍将掌机和电动玩具看齐的一种很好的体现，但是9伏电池可以给MEHG以充足的电力，倒也算是不错的选择。





■MEHG用的9伏电池和后盖的电池扣。

在这一时期使用9伏电池作为掌机电力来源的不止MEHG一种，前面提到过的Microvision同样也是用9伏电池来供电的。不过MV的情况和MEHG的又有些不一样，前面说到过MV的游戏卡带也相当于是主机的一部分，因为包括CPU、按键、屏



▲不同的游戏还要备着不同的电池。

幕等主机本体重要的零件都是在游戏卡带上的。大家可能想像不到，游戏卡带的不同也会影响到主机电池使用的数量。这其中的原因就是不同游戏卡带中不同的CPU。MV游戏的CPU一共有两种型号：TI TMS1100型和英特尔8021型。卡带中的CPU是TI TMS1100型时只需要一节9伏电池就可以进行游戏，而是英特尔8021型时就要两节电池才能将主机带动起来。说到这里，大家也能想像到要玩MV游戏有多麻烦了，不仅要换卡带，还得换电池……

进入80年代后，Game&Watch开始流行起来，由于将其定位成又能玩游戏又能当成钟表来显示时间，所以GW也顺理成章地使用纽扣电池来为主机提供能源。GW所采用的纽扣电池为两节LR44或SR44两种型号，它们的电压同为1.5伏。对于GW不大的耗电量来说，两节这样的电池所提供的电力可以用很长一段时间，不过一旦电量消耗完，想更换电池的话就会非常的麻烦，不仅安装不便，这样的电池也不太好买。



▲Game&Watch与附送的电池。

对于这一点，一直以来对GW所带来丰厚利润眼馋的世嘉找到了反击的机会。1981年由世嘉发售了模仿Game&Watch的Game&Go。Game&Go所带来的焦点在于它的电池，世嘉为了对付GW不易更换电池的缺点，专门为Game&Go研制了一种可充电式电池，这是掌机界的第一块可充电电池！世嘉还广为宣传以可充电电池作为卖点的Game&Go，可是好景不长，没过多久业界就爆出了电池在充电过程中会散发出致癌物质的消息，在判明确有其事后此机在美国被全面封杀，任天堂又趁火打劫地在世嘉的背后捅了一刀制作了一条"SEGA gives you cancer"(世嘉给你癌症)的广告，给Game&Go的生命画上了一个"完美"的句号。

截止到这一时期，掌机在电池的选择使用上都很是混乱的，9伏电池、纽扣电池、充电电池可谓是应有尽有，算得上是一个比较原始的时期。还好当进入到90年代之后掌机上电池的使用也有了一个比较相对的标准——或者使用7号(AAA)电池或者使用5号(AA)电池，而随着技术的不断进步其电池的使用数量越来越少，游戏续航时间也越来越长，我们就去看看90年代掌机体能是怎样进化的吧。

出现在80年代的末期的老GB采用4节5号电池，续航时间大约为35小时。虽然以今天的眼光来看这也是够费电池的了，不过在当时这已经是一种质的飞跃了。然而业界是平衡的，既然有优等生那就必然也有差等生，不得不提这一时期出现了号称"费电四大天王"的四台超级耗电掌机，它们就是在上一章提到过的Lynx、GG、PC-E GT以及游牧民这四台掌机。前面说过它们画面表现力等各方面都非常强悍，可以说是无懈可击，但是由于技术上的限制，它们的高端零部件也正是烧电大户，主机电池大部分的电力都供给了彩色背光显示屏和兼容家用机游戏的功能上，其6节5号碱性电池平均只能使用2到3个小时的"优良记录"是它们最终落败的主因之一。可能有人会问："不是还有外接电源可用吗？"没错，在GB之后基本上所有的掌机都支持可以用外接电源给主机供电，不过外接电源会束缚住掌机在一个地方，掌机如果不能随身带着玩那还能叫掌机吗？

随后于1996年GBP上市了，相比于GB硕大的体型，GBP小巧了很多。但是为了"减肥"GBP却牺牲了自己的体能，为了使GBP更加的小巧便携，设计者缩小了电池仓的空间使得GBP只能使用两节7号电池来为主机供电，续航时间也由之前的35小时减为了8个小时。体型小巧的代价是玩游戏的时间缩短了，这让一部分适应了之前长续航能力GB的老玩家很不满意，这算得上是GBP设计上的一个败笔，不得不说是一个遗憾。


▲透明壳设计的GBP在当时不算少见。

1997年GAME.COM杀入掌机市场，开始和GB展开用户争夺战。第一代的GAME.COM体型巨大就像是一个扁长的砖头，电池使用和老GB一样是4节号5电池，不过有续航时间平均只有十几个小时。由于GAME.COM属于带有PDA功能的掌机，所以游戏的记录以及个人使用的信息都是通过一枚CR2032型号的纽扣电池存储在主机中的，万一这枚电池掉电……大概是厂商也认识到了主机的尺寸太过庞大了，不久之后瘦身版本的GAME.COM二代机诞生。相比之前的版本，二代机基本缩小到了GBP的水平。和GBP一样，电


▲GAME.COM右边中间较小的仓位是记忆电池仓，下面的则是主电池仓。

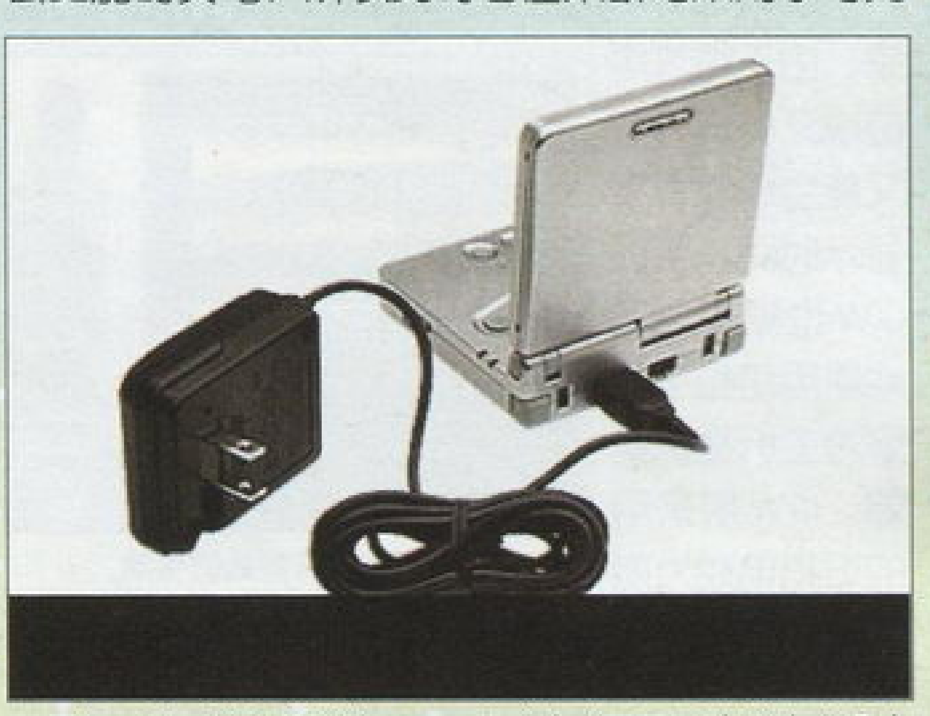
池仓依然是重点瘦身的部位，它的电源改为了2节5号电池，就连用来记忆信息的纽扣电池也由原来的CR2030型改成了更小的CR2016型，可以说是节约每一寸空间。

在电池的标准确定之后，掌机厂商们开始把注意力放在如何让自己的掌机消耗更少之上。GBL吸取了GBP电池续航时间短的教训，2节7号碱性电池可连续使用20个小时，就算是在开夜光照明灯的前提下也能使用12个小时，这一成绩令人颇为满意。半年后的彩屏GBC改为了用电力更为强劲的2节5号电池供电，同时取消了夜光照明的功能，由此而来的结果就是2节5号碱性电池可连续使用18个小时的良好成绩。SNK的NGP用2节7号碱性电池就能连续使用20小时以上，不久之后推出的彩色版NGPC在电量消耗上也是可圈可点的，2节5号碱性电池也可以达到连续20个小时的使用时间。充满创意的WS在续航时间上也算得上是业界之最了：一节5号碱性电池可连续使用20个小时，最长更是可以能达到40个小时。它所采取的分离式电池仓的设计也让更换电池的工作变得非常简单。此时回想起之前的时代，那些高端梦幻的掌机的电池续航能力让人实在是不敢恭维，而随着技术的更新进步，我们终于也能在持久电力供给下享受差不多同样性能的掌机的精彩了，这不禁让人感慨万千。


▲电池仓分离后就是这个样子。

2001年GBA杀到，主机性能的大进化并没有过多影响到GBA的体能，两节5号碱性电池可使用15个小时的续航能力还算令人满意。GBA发售后没多久作为竞争对手的GP32出现在玩家面前，GP32的机能比GBA稍强，电池使用方面，两节5号碱性电池可以使用12个小时也不会太令人失望。纵观这一时期掌机体能进化发展可以发现，掌机在选择电池的使用上已经渐渐走向稳定，早期的差不多是7号或者5号电池中选择，到了后期基本上都使用电量更大的5号电池来作为掌机的动力来源。不过随着主机性能的逐渐攀升，普通电池所提供的电力续航时间也会越来越少，而为了保障掌机的便携性一般都只会采用两节干电池为掌机供电，设计者们为了将来给更高性能的掌机提供充足的电力想了很多办法，最后，他们将目光集中在了可充电式锂离子电池上。

2003年情人节那天，GBA SP如同玩家的心上人一样将落到人间。新增前光照明功能的GBA SP会更加的费电，所以此时老任果断地采用了可充电式锂离子电池来为主机提供电力。GBA SP所采用的锂离子电池容量并不大，只有600毫安时，不过却可以为主机提供不开前光18个小时、开前光10个小时的充足的游戏时间。而它使用锂离子电池只要大约3个小时就能充满电，可以说是非常方便。另外，使用充电电池还能为玩家省下一笔电池的费用，还可以避免废旧电池对环境的影响，可谓是一举两得。


▲用惯了总要换电池的老GBA，能充电对于玩家来说实在是太方便了。

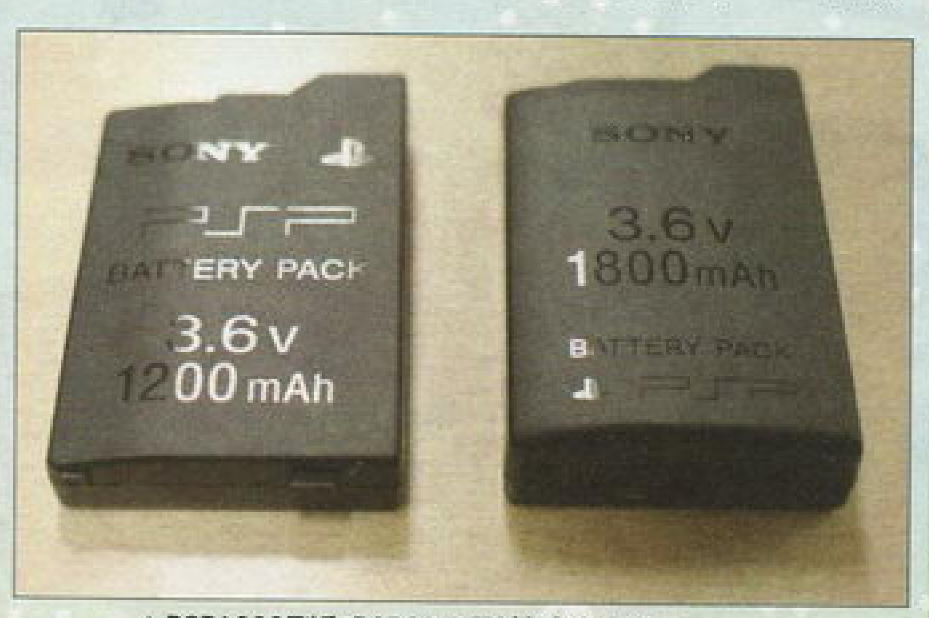
如果说GBA SP用充电电池的优势表现得还不够明显的话，那么后来发售的NDS和PSP就将充电电池的优势完全发挥了出来。于2004年末上市的NDS比GBA提高了可不是一点半点的，高端的机能要是没有一块大容量的电池是撑不了多长时间的，相比GBA SP600毫安时的充电锂离子电池，NDS的电池容量达到了850毫安时，充电时间4个小时可使用6到10个小时。对比GBA SP，NDS的电池续航时间有些短，由于NDS的电池和GBA SP的是同一类型，并且形状、大小、金属触点均相等只是电池的卡脚有些不同，一些达人玩家将已经闲置的GBA SP的电池拆下稍作改动将其用在NDS上，作为备用电池用以弥补NDS的电量不足，这应该算是一种非官方的解决办法吧。2006年的3月2日NDSL作为NDS的强化机型上市，任天

堂这一次对电池容量投了不少血本，容量从之前的850毫安时一下提高到了1000毫安时。电池容量增加的效果是积极的，NDSL可支持四级屏幕亮度的调节，最低亮度时电池使用时间为15～19小时；最高亮度时电池使用时间也达到了5～8小时，对于一款两个屏幕、又要接受按键、麦克风、触控多种操作输入的掌机来说，这个成绩已经算是很不错了。

一般来说掌机的性能越高其电池的容量也要越大，要说掌机界中电池容量最大的，那就非PSP的电池莫属了。比NDS晚发售10天的PSP从还没上市就一直受到众玩家的关注，那高端的机能、那漂亮的3D画面无一不是大家讨论的焦点，不过这么高端的机能电池的续航时间有没有保障大家一直没有底，再加上一个有烧电大户之称的UMD光驱……真的没法再往下想了。随着主机的发售一切的答案均揭晓了——1800毫安时的充电池锂离子电池可连续使用的游戏时间为4至6个小时；听MP3看MP4能使用10个小时，算是不过不失吧。不过对于国内很多用记忆棒玩游戏的玩家而言，我们的游戏时间绝对要比这个长，存储在记忆棒里的游戏运行时光驱不做运动可以省下不少的电力，保守一点估计连续10个小时的游戏时间应该是有了。



2007年PSP的改良版本PSP-2000型发售了，它比之前的老版本更加轻便小巧，按照官方的说法就是尺寸减小了19%；重量减轻了33%。不过对于PSP的体能来讲这并不是一件好事，之前提到过，大多数掌机在瘦身时都会拿电池开刀，不是缩小电池仓的尺寸就是减少电池使用数量，PSP也不例外。把如此高端精密的PSP做成



▲PSP1000型和PSP2000型的电池对比。

一台掌机就已经很了不起了，再要进行瘦身的话，那块又肥又大的电池确实是重点减肥的对象，而减肥的结果就是电池容量也和电池体积一起下来了。新版PSP的电池容量从原来的1800毫安时降为了1200毫安时，对此玩家都颇为不满。官方给出的解释是新版PSP电池容量虽然下降了，但是主机内存由原来的32M提高到了64M，在玩游戏的时候扩大的内存能够帮助减少UMD光驱的运转频率从而达到省电的目的。截止到目前为止，掌机上所使用的电池几乎都是可充电电池了，随着技术的不断提高，充电电池的质量和容量也会不断的提高，以用在机能不断攀升的的掌机上，据悉目前最大容量的锂离子充电电池为12000毫安时，所以我们完全没有必要为掌机的体能担心，我相信掌机物种的体能一定会进化得越来越强大。

关于掌机进化的话题就先聊到这儿，当然我的拙文完全没有将整个掌机进化的路程介绍全，要是就各个方面的进化特点都介绍一遍的话，怕是三天三夜也说不完啊。如同动物一样，掌机的进化路程也是不会停止的，今天我们手中流行的PSP和NDSL也只是适应了当前的环境的“适者”、“生存者”，一旦科技再一次进步，掌机又会做出反应来适应新的环境，就这样，环境改变着掌机的一切，到最后只留下最适合的掌机。漫漫掌机进化路没有中止的时候，那么对于将来会出现的新掌机，你准备好了吗？

文 Edie 编 LIKY 美编 Juxi



ロコロコ LocoRoco 2

2006年面世的《乐克乐克》以其可爱清新的暖色调画风、童趣十足的音乐、简单的游戏操作和有趣的游戏内容令无数玩家拍手叫好。时隔两年，《乐克乐克2》千呼万唤始出来，而SCE制作方又会给我们带来怎样的惊喜呢？

推荐度 A

乐克乐克2			
LocoRoco 2			
PSP SCE	ACT	2008年11月21日	欧版
1人	39.99欧元	无对应周边	

剧情

在安宁祥和、充满着歌声的星球上，可爱的乐克乐克与其他奇妙的小生物们每天快乐地唱歌跳舞，不料突然有一天遭到了蓄谋已久的毛杂军团的入侵，它们的歌声所到之处，植物随即枯萎，而乐克乐克的很多同伴也被它们冻结而动弹不得。因此乐克乐克肩负着拯救同伴并设法驱走邪恶的毛杂军团的重要任务再次踏上征程。



▲所到之处一片狼藉，这……就是坏人！

操作介绍

本作操作既新颖又简易，玩家主要操控L、R键使画面向左或向右倾斜使乐克乐克受虚拟重力影响滚动起来，同时按L+R则是跳跃。○键的用途有两种，轻按一下则是将乐克乐克解体成一群小乐克乐克；按住不放则是将乐克乐克们结合起来。不同于前作的是本作新追加了水下冒险，操作自然与在陆地上不一样：L、R键是控制乐克乐克的左、右游动方向，L+R则是向上游，而按住○键不放则是快速下沉。

▲东游游，西逛逛，舒坦啊！

游戏系统

《乐克乐克2》的游戏系统并不太复杂，主要是由主线任务再加上若干个迷你小游戏组成。主线任务中玩家需要按剧情的推进不断开启新关卡，过关时间长短、收集率等都和过关后的评价系统直接挂钩，因此值得玩家们自由选择已通过的关卡反复挑战。迷你小游戏则出现在一些大关完成之后，任务

建造MuiMui小屋


▲看联机时大家玩得多开心呀！

玩家在关卡里收集到的小道具在这里就派上用场了。除了建造我们的MuiMui小屋，这里还有别的很好玩的地方哦！如下：乐克图章收集：选择收集到的各种图章，按照形状和大小将其填入卡片的灰色空白处，被填满的那张卡片就属于你啦；乐克骑士：对战小游戏，可选单人模式或多人联机模式（最多四人）。使用摇杆控制我方乐克跳动方向，长按○键鼓足力气撞击对手，使其撞到地上的毛刺岩石，然后吃掉对手掉落的乐克，全部吃光则赢；备忘录：囊括场景图片、历史介绍和动画欣赏。

MuiMui小屋其实非常地大而繁琐，玩家需要不断地收集材料才能使小屋渐渐壮大起来。推动摇杆移动屏幕上的放大镜，当其变成小木槌时即可按○键开工，如果所需的小材料都齐全，那这里的小工程就开始喽！在漫长的小屋建造过程中，会有一些新的地图碎片被开启，从而推进了游戏的进程。



▲这么多的素材，赶快大干一番吧！

基本都是驱走黑色毛杂乌云并解救被控制的植物和同伴们。这些小游戏可自由选择，不影响主线流程的推进。


◀新增的音乐小游戏，当红色飘动音符和固定音符重合时按下○键来完成，结束后还有奖励呢！



游戏刚开始只有一种名为Kulche的乐克乐克，随着游戏进程不断推进会依次解禁其他六种歌声、颜色和形态各不相同的乐克乐克。每个游戏关卡开始时乐克乐克只有一个单位，需要在冒险路途中寻找到20个橘红色的果实，吃下一颗便长大一个单位。当然路途中不要忘记收集其他的小道具，这些都是用来建造MuiMui小屋的必需品哦。游戏中的果实收集起来并不容易，很多都分布在隐藏区域，需要玩家很仔细地去寻找，当然也需要玩家精湛的跳跃技术。路途中自然也有毛杂军团设下的种种机关，比如黑色的毛刺状的岩石，碰到它后乐克乐克会被分离出若干个灰色的乐克乐克，玩家需要在最短时间内收回它们，否则这些被分散的小家伙就有生命危险啦；而毛杂军团也会在乐克乐克跳起来时趁机吃掉一个单位，真可谓险象环生啊！


▲讨厌的毛刺是上下移动的，要吃到果子可没那么容易。



虽然初上手玩时感觉跟一代没太大区别，但很快就会发现青出于蓝而胜于蓝。随着游戏的推进主角乐克乐克拥有的新技能将越来越多，比如咬住树枝跳到其他场景中就弥补了前作跳跃上的不足；游泳技能的出现终于使得玩家上天、入地、下水无所不能。而全新登场的BOSS、新关卡，丰富的收集要素等也绝对厚道。不容置疑SCE没有让玩家失望，绝对值得老手过瘾、新手解馋！

注文しようぜ！俺たちの世界

本作可说是一款迷你型的原创RPG，而除了传统RPG的固有模式外，游戏中又加入了类似S·RPG的战略要素，加上自由度颇高的战斗系统，给人感觉有点另类，却又不失新意，发售之后受到一片好评。

文 嘟嘟 美编 Juxi

推荐度 B

定制我们的世界

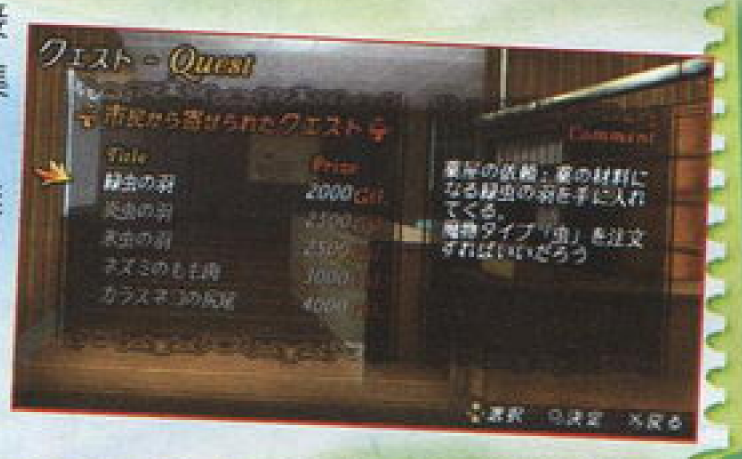
注文しようぜ！俺たちの世界

PSP	Global A Entertainment	RPG	2008年11月13日	日版
	1人	5040日元	无对应周边	

游戏的主人公是一名游手好闲的16岁少年伊卡马鲁（イカ丸），城镇里新建立的“冒险服务中心”给了他人生的启示。因为这个服务中心不仅提供冒险的设施，还会发给成功完成冒险的人以金钱奖励。而为了不浪费这大好的赚钱机会，少年还决定接取市民付费任务来赚取报酬。游戏的流程并不复杂，就是接取任务、定购冒险设施，然后一边冒险一边寻找委托任务中所要求的道具，最后凯旋而归并赢得奖金。游戏简单但并非简陋，特殊的评分系统和丰富的收集要素足以让你乐在其中。

接取任务

接取付费任务是角色赚钱的主要途径，游戏中有两种接取任务的方式，最普遍的就是到役所接受市民们的委托收集某些特殊物品，这些物品需要在冒险中击败敌人来取得，收集成功后回来役所就能获得丰厚的报酬。而随着冒险的推进，条件更苛刻、价格更高的任务也会陆续出现在役所的公告中。另一种接取任务的方式就是多与各式各样的人对话，偶尔可以从他们那里接取一些特殊任务，成功后同样能够获得不菲的报酬，且有可能收获一些道具奖励。



冒险服务中心

毎度ありがとうございます

▲高级一点的设施花费不菲。初期很穷，可以选择荒地地形和虫类敌人，它们是免费的。

接取任务后就可以到冒险服务中心定制自己想要的冒险设施了。大厅一旁的四个房间中可以购买道具、魔法、防具、武器，大厅中央的受付娘处则可以定制设施。注意这里的冒险设施是要花钱购买的，从冒险世界的地形属性、规模到地图中出现的敌人种类都可以自由选购。另外冒险进行到一定程度后还会新增“冒险中出现特殊事件卡片”、地下迷宫等选项，敌人的种类越高级、地图越复杂，其价格也就越高。最后点击大厅后面的门，即可进入属于你的冒险世界了（每天只能进行一次冒险，完成之后就赶快回家睡一觉回复HP吧）。

战斗系统



战斗操作介绍

方向键/滑杆	○键	□键	△键	×键	L键	R键
移动	攻击/伏击	防御	进入菜单	返回上一步行动	切换武器	回合结束

AP值



▲伊卡马鲁的HP会随着角色在地图上的移动而缓慢恢复，泉（いずみ）则不能。且我方一旦有人HP减为零，则本次冒险中该角色就不会再出现。



游戏才采用了踩地雷的战斗方式，但战斗画面则采用了S·RPG式的走格子。而角色的AP值（行动值）可以说是战略要素中最重要的一环了，因为角色的移动、转身都会消耗AP值1格，物理攻击、伏击和防御则消耗AP值2格，魔法则是越强力消耗AP值越多。当AP值剩余较多，角色就能够发动多次爽快攻击；而当AP值为小于1时，即使敌人近在眼前也无法做出攻击。所以如何以最小的AP值消耗做出最多的攻击、如何诱使敌人在接近我方后其剩余AP值不足以发动攻击等成为战斗胜利的关键。因而若敌人较多或敌我双方距离较远，建议大家直接按R键结束回合或按□键作出防御准备，在敌人接近后再利用AP值发动连续攻击。需要一提的是，即使前方没有敌人，我方角色也可提前按○键作出伏击，这样敌人一旦走入伏击范围就会遭到攻击。同样，敌方角色也会使用这一招，因而一旦敌人使用了伏击，我们就要小心在下一回合移动时不要落入其圈套了。

魔结晶

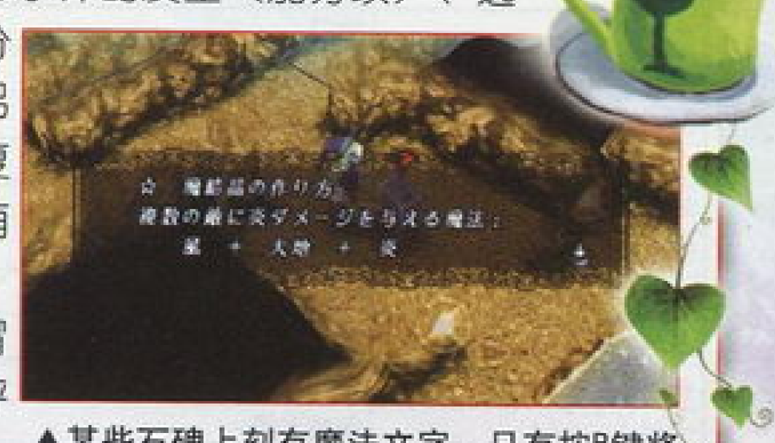


本作中的魔法需要通过使用魔结晶来发动。而魔结晶又需要利用从商店购买（冒险中也可收获一些）不同属性的魔片并将其合成而获得。合成的方法通常会在冒险地图的石碑上得到提示。将合成后的魔结晶分配、转送给各个角色，该角色就能使用魔结晶中的魔法了。另外当我们不再需要某种魔结晶，或者需要更高级的魔法时，还可以将既有的魔结晶进行分解，分解后得到的魔片又能够重新加以利用。不过每次冒险中每个魔结晶只能使用一次，用完之后就要等到下一次冒险才能再次使用，所以大家多多赚钱攒魔结晶吧！

冒险评分



冒险结束后可以在受付娘处获得冒险通关奖金（当然如果中途失败是一分钱都拿不到的），而这个奖金的金额根据大家在冒险中获得的评分会有所变化。评分的标准主要有地图完成比例、击败敌人的数量、石碑读取数量、特殊事件的发生（加分项）、逃跑次数（减分项）等。另外多次重复择选择只有“荒地”、“虫”的冒险世界，评分也会降低。

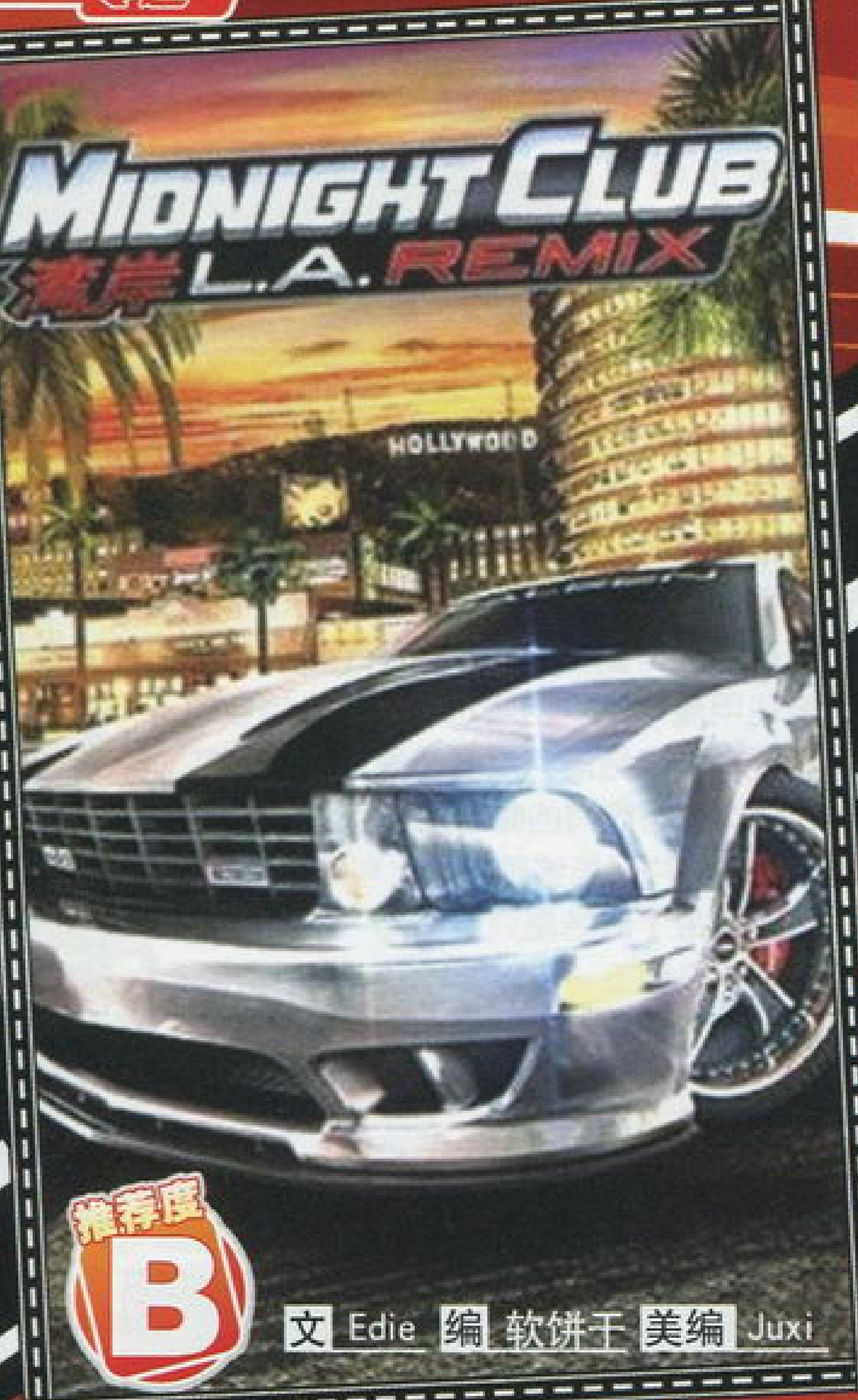


▲某些石碑上刻有魔法文字，只有按R键将角色切换为泉才能读取，不过切换后如果受到攻击，减HP的也会变成泉。



说游戏“小巧”并非空穴来风，这一点从游戏的移动场所、战斗地图的大小等都可以看出来。不过冒险评分制度使得玩家要想多赚钱就必须尽力完美各项评分，这样就大大延长了游戏时间。只是战斗中不能旋转视角，也没有语音加入，比较遗憾。





文 Edie 编 软饼干 美编 Juxi

湾岸午夜俱乐部 洛杉矶混合版

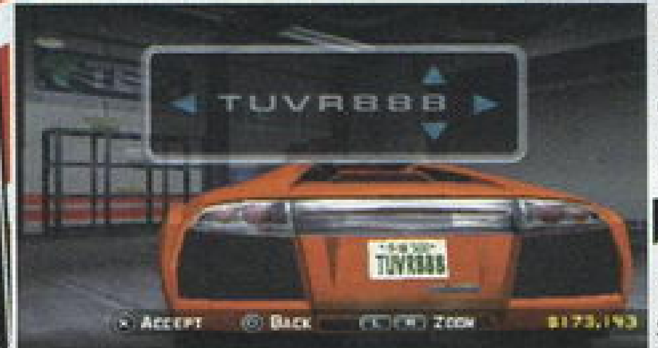
Midnight Club: LA Remix

PSP	Rockstar Games	RAC	2008年10月20日	美版
	1～4人	39.99美元	无对应周边	

本作是根据次世代家用机版《湾岸午夜俱乐部4 洛杉矶》进行移植并加强的作品。令人兴奋的是除了完美再现家用机版的洛杉矶市郊的电影城好莱坞竞速舞台以外，本作甚至追加了日本东京市这一全新舞台。玩家可使用赚得的金钱购买赛车的部件，并实施改装以增强赛车性能或者改变赛车的外观。



▲在车库里能买到各种提升赛车性能和美化赛车的改装配件。



◀连车牌的字母、数字都能更改呢！

系统操作

系统中有三种不同的键位操作设定可供玩家选择，除此之外玩家还可以按照自己的喜好设置出新的操作设定，相当人性化。下面就列表介绍默认状态下的操作设定。

L	功能切换
R	急转侧移
摇杆	方向操作
×	油门
△	脚刹\倒车\亮头灯
□	氮气加速
○	特殊功能
Start	暂停并显示选择菜单
Select	显示GPS地图
↓+L	上一首音乐
↑+L	下一首音乐
←+L	向左液压
→+L	向右液压



Career 职业模式



▲找到目标就向它亮头灯挑衅吧！

初次进入本模式，只有三款汽车可供玩家选择，型号、价格不一。每个任务里都会有专人告诉你怎么做、挑战谁。找到挑战对手后向其闪前灯或开车撞它，即进入竞赛游戏。要注意的是因为很多车辆在你快靠近时才看得到，所以经常发生冲撞，这对竞速比赛是很不利的，减了自己速度不说，还有可能给对手超车的机会。比赛中，道路上会有一些黄色烟雾状的关卡，指引玩家行车方向，但是数量不多，因此玩家还需要关注屏幕左下角的GPS小地图保证路线的正确；红色烟雾则代表终点，取得第一名则任务完成并获得点数和金钱奖励。



▶按指引方向走不会错的！

Quick Race 快速游戏模式

在此模式中玩家可迅速与对手进入比赛，车型与赛道都是随机的，每场比赛都有三个随机的对手。因此是适合玩家训练的好地方。如果不满意这一轮比赛可随时按Start键暂停，再重新比赛或者进入下一场比赛。

Arcade 街机模式

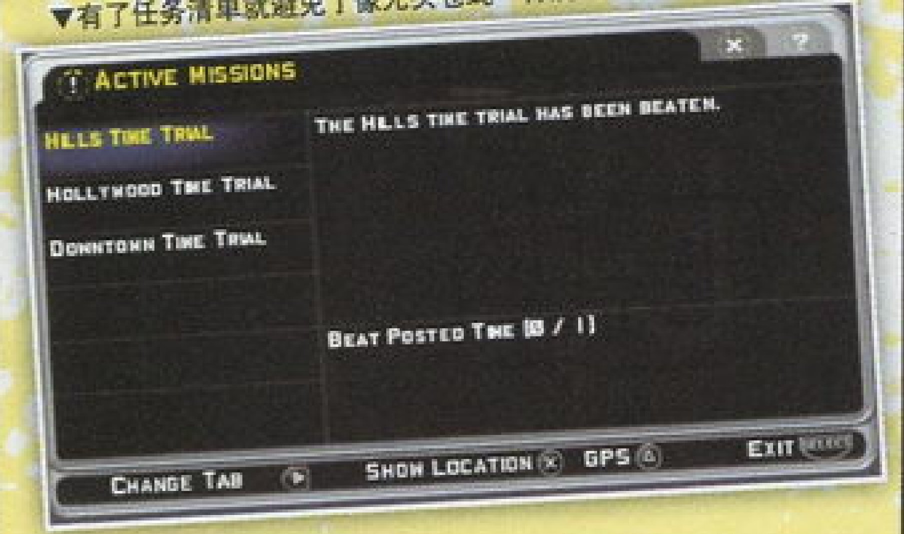
本模式可谓五花八门，共有12种不同的赛事任务。每个赛事规则不一，有的甚至没有规则。

Circuit Races巡回赛	玩家需要按照规定的顺序进行各场竞赛。
Red Light冲刺赛	从城市的这边出发，全速驾驶到达城市的另一边。
Team Ordered小组对抗	搜集所有关卡，第一个到达终点线的小组即赢。
Unordered Races无序赛	赛事中玩家只能通过GPS小地图的自己找路到达终点，因为绿色烟雾根本就没有方向提示。
Time Trial定时赛	使用特定的车型与实践赛跑。
Frenzy疯狂赛	穿梭于闹市车群中并在时间结束前冲过终点线。油门自动，玩家只能支配急转弯及方向。
Delivery车辆运送	将车子在规定时间内并且在最小破坏的情况下送达目的地。
Payback破坏赛	开动修车厂的车在规定时间内破坏客户的车使其返回修车厂修理。
Capture the Flag夺旗赛	争夺地图上显示的黄色旗帜并送往基地。
Paint地盘争霸赛	赛车经过关卡后，关卡在GPS上显示的颜色就会变成收集者的颜色，第一个积满关卡数量或时间结束时持有最多关卡数者为赢。
Cruise城市巡游	玩家可自由自在地在城市中任一道路上驰骋。
Ordered Race规则赛	玩家需要经过每一个关卡并按照正确的方向行驶。



◀按Select即进入GPS导航大图，内设对手选择、标志说明、任务清单。

▼有了任务清单就避免了像无头苍蝇一样满街乱窜了。



Multiplayer 联机模式

《湾岸午夜俱乐部 洛杉矶混合版》支持最多四人利用PSP的Wi-Fi功能进行网络联机对战。除了一些"《午夜俱乐部》系列"玩家最喜欢的传统模式外，本作还增加了两个独有的Paint(地盘争霸赛)和Tag(标签赛车)游戏类型。

Tokyo东京

当玩家完成洛杉矶好莱坞的所有任务后便能自动开启日本东京市区。不同的是在东京车辆都是靠左行驶，所以玩家要尽快适应。Tag（标签赛车）游戏模式只出现在本区域中，此游戏模式也是非常新颖的，当竞赛开始后便踩满油门向地图上所示的终点方位火爆狂飙吧！除了最后一个到达关卡的车手，其他车手都能得到相应点数。而离"导航赛车"越近获得的点数也就越多。不过一旦你碰撞了"导航赛车"，那么你就是下一个被挑战的目标。



▼是不是迫不及待想要去东京街头"狂飙"呢？



▲日本街头，近景很美，但远景就做得没洛杉矶市细腻了。

特殊车辆解禁一览

1969 Chevrolet Camara RS SS	赢得"Bird On The Line"系列竞赛
1971 Lamborghini Miura SV	赢得"Yamagata Duel"系列竞赛
2004 Ford Cobra Concept	赢得"10 Carat Beatdown"系列竞赛
2004 Ford SVT Focus	赢得"Cool Breeze"系列竞赛
2006 Lamborghini Murcielago Roadster "Dub Edition"	赢得"Toshi Challenge"系列竞赛
2006 Mitsubishi Lancer Evolution IX	赢得"Beach Overlook"系列竞赛
LA Police Car	完成洛杉矶市100%
Tokyo Police Car	完成东京市100%



如果认为本作只是单纯的移植，那就错大了。本作不仅优化了游戏读取时间，而且更针对掌机的特性还新增了许多不同竞赛类型；个性化的自由设置让玩家尽情驰骋于洛杉矶和东京街道；多达五种车型近四十多辆经典车更让玩家爽翻了天。但笔者唯一感到不爽的是街道上车辆繁多，而PSP的机能又难以表现，造成能见度极低，几乎是快要撞上时才看见，这在限制时间的竞赛模式里可是很危险的，不过对于喜爱飙车以及竞速游戏的玩家来说这也不成问题。

文 乌冬 美编 Juxi



本作是去年发售的《Ben 10 地球保卫者》的续作，故事改编自同名动画，带有浓厚美式英雄主义风格，而画面则采用了时下流行的漫画渲染。游戏的完成度相当高，并且操作也不算太复杂，即使没有看过原作的玩家也可以尝试一下。

推荐度 B

BEN 10 外星之力



BEN 10 ALIEN FORCE The Game			
PSP D3 Publisher	ACT	2008年10月28日	美版
1人	29.99美元	无对应周边	



人物能力介绍



Ben

游戏的主角，拥有5种变身形态，每种形态都有各自的特点。

Swampfire 整体能力平均，是前期战斗的主力。Combo里面□△○是攻防一体化的实用技能，无论是对杂兵或BOSS都有不错的效果；△□○建议只用前两下，第三下的○虽然是以自身为中心的范围攻击，但是起手慢并且攻击力一般，不是太必要的话建议都不要使用。Swampfire的解谜能力是用火焰烧掉挡路的木头。

Big Chill 攻击力稍弱，但特点是可以用各种冰冻攻击减慢或封住敌人行动。冰人比较好用的技能有□△○和○△，前者可以吹飞敌人，后者则是速度很快的范围攻击。另外，在关卡里有白色气流的地方，Big Chill可以借助气流来到高处。



Spidermonkey 行动敏捷，跳跃力出色，并且可以攀爬一些特殊的墙壁。使用Spidermonkey就要多用他敏捷的身手和敌人纠缠，还有他吐出的丝也可以令敌人短时间内不能行动，间接增加了在以少对多时的存活几率。解谜能力是通过跳跃后按○键快速到达有蜘蛛网的地方。

Jet Ray 速度和攻击力都不错，特点是跳跃后按住×可在空中进行短距离的滑翔。△□○是战斗的主力技巧，在敌人密集的地方使用基本一次就可清场。另外Jet Ray还是移动速度最快的变身，某些地方需要借助他的高移动速度才能通过。

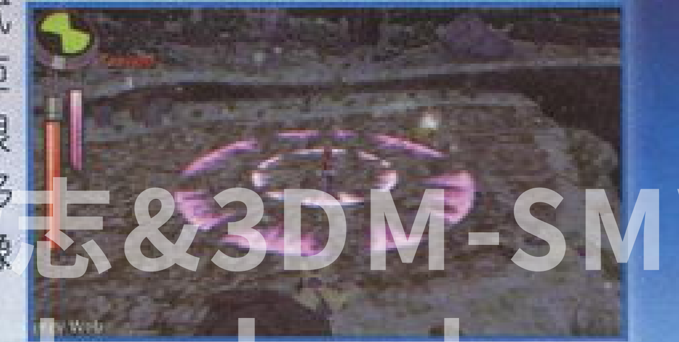
Humungousaur 拥有绝高的攻击力和防御力，部分杂兵的攻击对它无效。另外别看他一副笨重的样子，但由于个头比较大的缘故，跳跃可到达的高度其实比其他任何形态都要高，借助这点我们可以获得一些位置比较高的道具。Humungousaur的解谜能力是可以破坏关卡里特定的场景或依靠自身的重量来开启机关。

Kevin

拥有三种变身形态，在场景中的变身元素前按下变身键即可变成相应的形态。木质形态行动比较灵活，而防御力较低；石头形态则和木质形态相反；金属形态则主要用来解谜，如穿过激光门、或者作为引导电流的介质等。

Gwen

Gwen不会变身，取而代之的是拥有刀枪不入的防护罩。攻击招式里○△虽然消耗巨大，但回报也很大，在敌人比较多的时候要毫不犹豫地使用。





BOSS打法

Mech Dragon



第二关的BOSS是一条火龙，和它的战斗共分为三个阶段。第一个阶段BOSS会站在原地不动，这个时候它的攻击方式有两种，第一种是远距离时的喷火攻击，喷火的范围很广，不过只要变身为Swampfire防御就不会受到伤害，第二种则是爪击，只有靠近它后才会使用，这招起手时间很长，有足够的时间躲避。第二个阶段BOSS的身边多了一个火圈，不能靠近，只能等它用爪子进行攻击后再进行反击。当它的HP降到一定程度后就会进入第三个阶段，这时它的攻击会出现很长的硬直时间，是攻击的绝好机会。

Vulkanus

相对于上一关来讲，这关的BOSS显得有点霸气不足。他的攻击方式只有用手枪射击和冲刺后格斗两种，手枪的攻击很好躲，不过要注意这招会同时引爆地上的导弹，被导弹的爆风波及的话也会受到伤害；冲刺格斗具有一定的追向性，眼看来不及回避的话就要赶快防御。BOSS的动作不快，使用灵巧型的变身可以轻松获胜。

DNAlien Kevin

BOSS是被敌人控制的Kevin，起初的因为他处于变身的状态，所有攻击都拿他没办法，只有将他打回正常状态攻击才能奏效。另外场景中的几个变身元素要尽早破坏，要不给他再次变身的话，我们又会陷入被动。不会变身的Kevin虽然不再是无敌了，但攻击力仍然很高，和他纠缠时要注意别靠近版变，要不很可能会被屈死。

Gorvan

战斗一开始BOSS会利用一边的装置进行回复，并且之后的战斗当他还会使用同样的方法进行回复几次，为了避免做无用功，最好优先把回复装置给破坏掉。BOSS的攻击方式多为近距离，所以保持一定的距离用特殊攻击对付他是比较好的方法。

Highbreed Commander

非常特殊的一场战斗，BOSS并没有血槽，所以对他攻击也是没有作用的，我们要做的是启动场景顶部的四个开关。战斗开始后我们要想办法调查BOSS身后的控制台，不过BOSS也不是吃素的，他会在控制台前徘徊并不断对我们展开攻击，如果实在接近不了的话，可以用远距离攻击打破他身旁的玻璃柱子，这样毒气就会暂时限制住他的行动。当成功调查到控制台后，场地就会翻转，这时地上的四个绿色按钮就是要启动的开关，上前按○即可，每当启动了一个开关后场地又会回到正常，所以我们需要重复刚才的步骤。

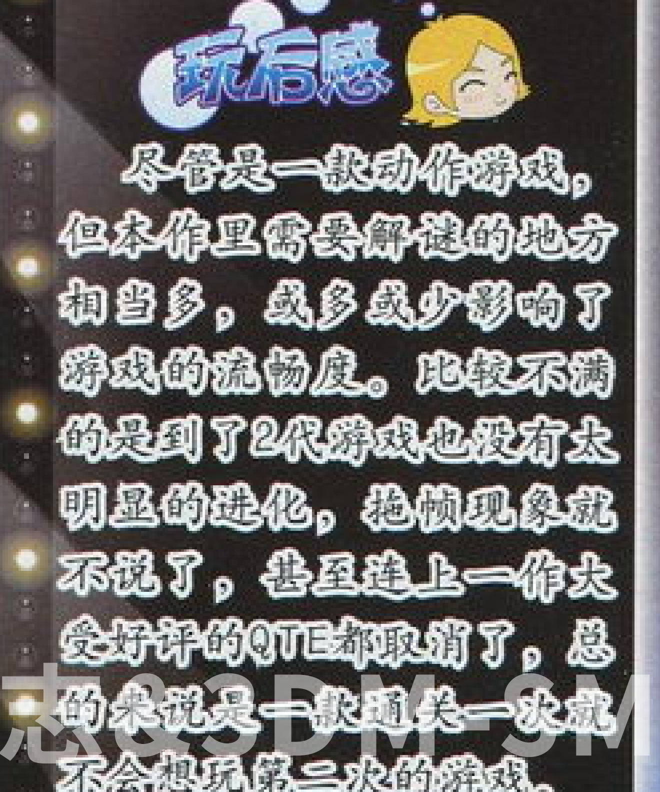


直到把4个开关都启动后，再调查一次控制台，战斗就会结束。



秘技

在Bonus Content里有Enter Code的选项，只要输入特定的人物图案就能开启相应的隐藏要素，注意输入完密码后，还要到Secrets选项将隐藏要素设为On才能使用。



图案	效果
Swampfire、Gwen、Kevin、Ben	All Combos（领悟所有技能）
Ben、Swampfire、Gwen、Big Chill	Infinite Aliens（变身槽不减）
Kevin、Big Chill、Swampfire、Kevin	Invincibility（无敌）
Gwen、Kevin、Big Chill、Gwen	Level Lord（开启所有关卡）

玩后感

尽管是一款动作游戏，但本作里需要解谜的地方相当多，或多或少影响了游戏的流畅度。比较不满的是到了2代游戏也没有太明显的进化，拖帧现象就不说了，甚至连上一作大受好评的QTE都取消了，总的来说是一款通关一次就不会想玩第二次的游戏。

在全屏的弹幕中穿行、体验击破敌机的爽快感，街机射击名作“《决意》系列”的最新作《决意 死亡标记》正式登陆NDS平台了。本作的素质还算不错，鉴于国内玩家鲜有机会体验到街机原作，如果您中意STG的话就赶紧拿起手中的机器来尝试一下吧！

文 RICHTER 编 羽纹
美编 Yangyu

推荐度 B

ケツイ デスレーベル 絆地獄たち



ケツイ デスレーベル

NDS	ARIKA	STG	2008年10月23日	日版
	1～8人	1Gb	5800日元	无对应周边

操作说明

※注意战机在使用锁定攻击时，其移动速度还会进一步下降。

键位	作用
十字键	控制战机移动
A	使用爆弹保护
B/X	锁定攻击
Y	通常攻击
START	调出游戏主菜单
SELECT	——

战机介绍




Panzer Jager　Tiger Schwert

游戏提供给玩家选择的战机有两台，它们是TYPE-A的“Tiger Schwert”以及TYPE-B的“Panzer Jager”。其中前者配备有攻击范围广阔的扩散型武器，但移动速度较为缓慢；后者以灵活的机动能力见长，相对地武器则以前方集中射击型为主。和其他STG作品一样，本作也设定有“爆弹保护”，在每关开始之初，战机都会自动携带3枚爆弹，爆弹的作用是瞬间抵消屏幕内的敌弹幕并获得不同倍数的分值，对BOSS并不会造成实际伤害，这点与其他同类游戏有所不同。

游戏模式

本作的游戏模式共有3种，它们分别是单人用的“单人模式（SINGLE PLAY）”、大家一起玩的“联机模式（MULTI PLAY）”以及在特定场所反复训练的“练习模式（TRAINING）”。其中“单人模式”根据难易度的不同准备了多个关卡，本作有个特别之处在于改变难度不仅仅会引起舞台的变换，而且BOSS数量以及弹幕的多少都会做出一定程度的调整。譬如在初心者模式里有4个中BOSS和1个总BOSS登场；而普通模式则是面向那些之前接触过“《决意》系



列”的玩家的标准模式，共有5个总BOSS登场；再往下的困难模式里除了有6个总BOSS，敌方的弹幕密度也会让玩家陷入疯狂。

“练习模式”中可让玩家自由设定难度、关卡、最大生命数、爆弹数以及是否开启“自动爆弹”系统这5个项目来针对性地进行训练，对于克服打不过去的BOSS以及研究如何在关卡内取得高分会很有帮助。除此之外，游戏还搭载了“回放(REPLAY)”机能，系统会自动对玩家最后一次游玩的关卡进行录象，如果对此次攻略满意的话就可以将其保存下来以供朋友之间方便地进行交流。

一些心得要素

PART①爆弹的合理运用

在游戏的OPTION选项中，玩家可以将爆弹的使用设定为“AUTO-BOMB”，这样一来战机在接触到敌子弹的时候系统会自动使用爆弹保护，不过这样做最大的一个缺陷就是玩家的剩余爆弹数量会被完全耗光，这点需要大家引起注意。

游戏中的BOSS都非常经打且子弹密集，因为爆弹的数量非常有限，若玩家纯粹依靠爆弹的保险效果势必会令其成为自己的思想负担。大家首先要做的就是摸清对方的攻击手段，在尽可能只使用躲避的情况下来对付对方，爆弹只是在被逼入绝境下的无奈手段，如果将爆弹看作是减少BOSS耐久度的手段的话可是犯了游戏之大忌哦！

当玩家熟悉BOSS后，爆弹是否就形同虚设了呢？答案自然是否定的，游戏的一个特色系统就是能通过爆弹来抵消敌弹幕并获得不同倍数的分值。对于STG作品来说，挑战关卡最高分数才是极限目标，为此要实现爆弹从救命稻草到有利得分手段的地位转变需要一段很长的练习过程。



PART②几种弹幕的躲避方式

跟踪性弹幕

这种弹幕的移动轨迹与扩散轨迹都与战机的移动有关，利用这个特性玩家可以尽量拉开自己的行动幅度，令追踪性弹幕产生空隙并由此找到回避空间。另外，在面对这种弹幕时尽量停止使用锁定攻击，因为那会导致战机行动迟缓，不利于调动敌弹幕。

扩散型弹幕



扩散型弹幕的特点是子弹密密麻麻看似无法躲避，实际上这种弹幕的运动轨迹是固定的，随着弹药的逐渐散开，从中必定会留出空隙。扩散弹幕分为低密集型和高密集型两种，其中低密集型大多都是单发低密集弹幕，它的特点是子弹与子弹之间有明显的规则型空隙，一般情况下玩家需要控制战机以低速度、微调的方式在空隙中穿梭；高密集型则往往是由多发密集型弹幕组成，这种情况下玩家就需要用高速移动来寻求躲避的空间。另外在有些情况下要求玩家不是在看到子弹后再躲避，而是直接预判弹幕轨迹然后左右移动来进行回避。

PART③击坠判定

与一些STG作品中战机任何部位接触到敌人弹药就会被击坠的情况有所不同的是，在《决意死亡标记》里战机的伤害判定范围非常小，基本上只有当敌子弹精准命中机身躯干部分才会出现被击坠的判定，像机翼等部位则丝毫没有影响。因此越是子弹看似密集无法穿越就越要大胆上前尝试，很多时候你会发现不可能变成了可能。

PART④各难度开启条件一览

难度	开启条件	难度	开启条件
NOVICE	游戏初期自动开启。	VERY HARD	将“HARD C”通关后出现。
NORMAL	游戏初期自动开启。	DEATH LABEL	将“VERY HARD”通关后出现。
HARD A	将“NORMAL”通关后出现。	DOOM MODE	游戏初期自动开启。
HARD B	将“HARD A”通关后出现。	EXTRA	将“DEATH LABEL”通关后出现。
HARD C	将“HARD B”通关后出现。		

玩后感

本作是一款相当硬派的STG，让玩家体验到枪林弹雨中的惊险与刺激。由于游戏画面针对NDS的屏幕大小重新进行过设计而丝毫没有显示问题，这点令人非常满意。比较遗憾的是游戏中的倍率分值道具被设计得过大，这在很大程度上影响了玩家对敌弹药判断的准确性。



荣光的轨迹

掌机游戏销量TOP100&评分TOP100

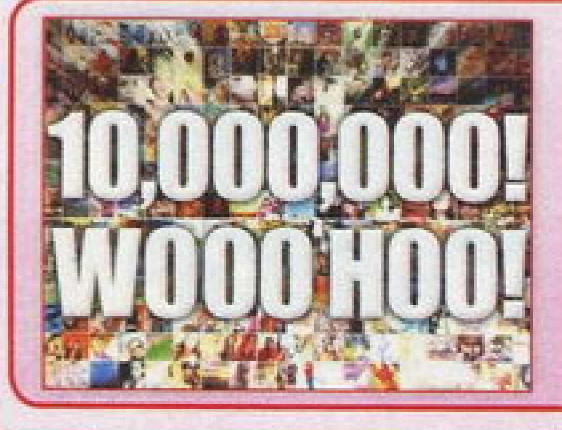
文 翔Lotus 编 雷伊 美编 紫枫

第一部分 销量TOP100

一个商人制造出一款产品的最大目的就是获利。之于游戏厂商，无论产品的业界评价多高，玩家的赞誉多好，没有销量，一切都是空谈。每一年的E3展会上任天堂、索尼、微软三大厂商都会毫无悬念、不厌其烦扬长避短地抛出一堆销量数据来炫耀本年度的辉煌业绩，而不会引用某某市场分析家、某某专业评论家对产品空谈两句“很好很强大”做总结。之于玩家，无论游戏本身素质如何，优秀的销量总是对该游戏的一种肯定，也是厂商衡量该游戏是否能继续发展的最大砝码。从某种意义上说，销量即是对一款游戏是否成功的最好评论，因为它的评论权就在玩家自己的手中。

排名	游戏名（译名／原名）	厂商	平台	发售年份	销量			
					日本	美国	其他	总计
1	口袋妖怪 红·绿·蓝	Nintendo	GB	1996年	1024万	1144万	970万	3138万
	Pokemon Red / Green / Blue							
2	俄罗斯方块	Nintendo	GB	1989年	424万	2355万	247万	3026万
	Tetris							
3	口袋妖怪 金·银	Nintendo	GBC	1999年	722万	914万	675万	2311万
	Pokemon Gold / Silver							
4	任天狗	Nintendo	NDS	2005年	170万	747万	1036万	1953万
	Nintendogs							
5	超级马里奥大陆	Nintendo	GB	1989年	419万	1099万	296万	1814万
	Super Mario Land							
6	口袋妖怪 钻石·珍珠	Nintendo	NDS	2006年	580万	555万	442万	1577万
	Pokemon Diamond / Pearl							
7	新超级马里奥兄弟	Nintendo	NDS	2006年	545万	485万	522万	1552万
	New Super Mario Bros.							
8	口袋妖怪 红宝石·蓝宝石	Nintendo	GBA	2002年	540万	574万	426万	1540万
	Pokemon Ruby / Sapphire							
9	口袋妖怪 黄	Nintendo	GB	1998年	316万	598万	550万	1464万
	Pokemon Yellow							

10000000



目前全球销量超过一千万的游戏共有28款，其中掌机平台14款，家用机平台13款，PC平台1款（《模拟人生》）。而NDS就有6款游戏超过千万，在数量上超过其他所有游戏平台。由此可见掌机市场在全球游戏市场的份额正在不断加大，以及NDS在世界的风靡程度。而随着《口袋妖怪 白金》的发售，又一款千万级大作即将诞生。

排名	游戏名（译名／原名）	厂商	平台	发售年份	销量			
					日本	美国	其他	总计
10	成人脑力锻炼DS Brain Age：Train Your Brain in Minutes a Day	Nintendo	NDS	2005年	396万	311万	694万	1401万
11	进一步成人脑力锻炼DS Brain Age 2：More Training in Minutes a Day	Nintendo	NDS	2005年	510万	246万	440万	1196万
12	马里奥赛车DS Mario Kart DS	Nintendo	NDS	2005年	335万	404万	437万	1176万
13	超级马里奥大陆2 Super Mario Land 2：6 Golden Coins	Nintendo	GB	1992年	270万	625万	223万	1118万
14	口袋妖怪 火红·叶绿 Pokemon Fire Red / Leaf Green	Nintendo	GBA	2004年	315万	445万	289万	1049万

最牛的复刻

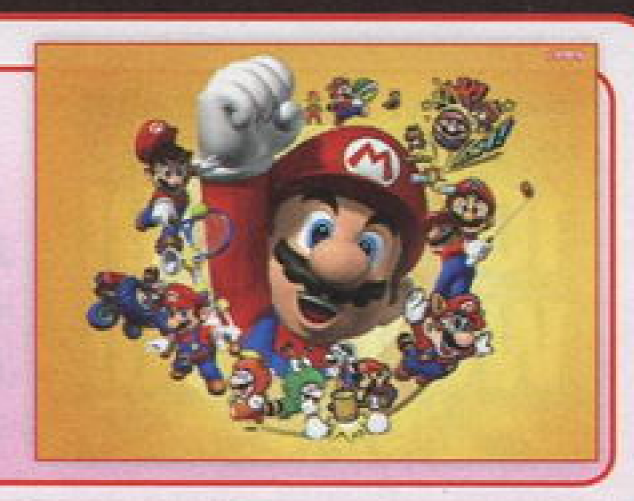


复刻游戏如今已经多的见怪不怪了，特别是在NDS和PSP两大掌机平台上。无数厂商或有诚意或没诚意地悉数搬出曾经成功的、差不多成功的、差点就成功的，口碑还算成功的各式各样的游戏复刻到掌机平台上捞钱炒饭。随便翻开一本《掌机王SP》，你肯定会发现复刻游戏。而老任也不愧为老牌游戏厂商，《口袋妖怪 红·绿》的复刻重制作品《口袋妖怪 火红·叶绿》登陆GBA平台后，销量就不断攀升，最后这一款复刻游戏的销量竟然突破了千万！这是迄今为止游戏史上惟一一款销量突破千万的复刻游戏。

排名	游戏名（译名／原名）	厂商	平台	发售年份	日本	美国	其他	总计
15	欢迎来到动物之森 おいでよ动物の森	Nintendo	NDS	2005年	490万	211万	269万	970万
16	口袋妖怪 水晶 Pokemon Crystal	Nintendo	GBC	2000年	210万	259万	170万	639万
17	口袋妖怪 绿宝石 Pokemon Emerald	Nintendo	GBA	2004年	206万	256万	172万	634万
18	超级马里奥64 DS Super Mario 64 DS	Nintendo	NDS	2004年	116万	268万	230万	614万
19	超级马里奥Advance Super Mario Advance	Nintendo	GBA	2001年	92万	322万	135万	549万
20	超级马里奥Advance2 Super Mario Advance 2	Nintendo	GBA	2001年	96万	329万	121万	546万
21	马里奥赛车Advance Mario Kart Advance	Nintendo	GBA	2001年	100万	266万	179万	545万
22	马里奥医生 Dr.Mario	Nintendo	GB	1990年	208万	221万	105万	534万
23	口袋妖怪 弹珠台 Pokemon Pinball	Nintendo	GBC	1999年	102万	307万	122万	531万
24	轻松头脑教室 やわらかあたま塾	Nintendo	NDS	2005年	160万	147万	214万	521万
25	超级马里奥Advance4 Super Mario Advance 4	Nintendo	GBA	2003年	84万	300万	136万	520万

马家的地盘

销量前30的游戏中有13款来自“《马里奥》系列”，占据了43%的比例，这不能不说是品牌的胜利。无论是横版马里奥还是3D马里奥，无论他是开赛车还是搞PARTY，都能够轻而易举地突破百万销量。当然，它的胜利不仅仅是靠名气，系列每部作品都保证高素质和高游戏性才是马家老字号招牌永葆青春的秘诀。



排名	游戏名（译名／原名）	厂商	平台	发售年份	销量 日本	美国	其他	总计
26	超级马里奥大陆3	Nintendo	GB	1994年	159万	253万	107万	519万
	Super Mario Land 3：Wario Land							
27	星之卡比	Nintendo	GB	1992年	171万	275万	67万	513万
	星のカービィ							
28	超级马里奥兄弟 DX	Nintendo	GBC	1999年	20万	345万	142万	507万
	Super Mario Bros DX							
29	横行霸道 自由城故事	Rockstar Games	PSP	2005年	12万	229万	258万	499万
	Grand Theft Auto：Liberty City Stories							



横着走的

如果说《怪物猎人》是西方不亮东方亮，那《横行霸道》则刚好相反，而且用得还是轻松超过200W的大灯泡。它是近五年来最为成功的欧美游戏系列，而它的销量也如同它的名字一样，“横”着进入了被任天堂包围的排行榜中，成为软件销量排行最高的第三方游戏（无论是家用机还是掌机）。即使PSP在欧美的销路不太顺畅，《横行霸道 自由城故事》也能厚积薄发地达到近500万的销量，这果然是款横着走的游戏！

排名	游戏名（译名／原名）	厂商	平台	发售年份	销量 日本	美国	其他	总计
30	马里奥聚会 DS	Nintendo	NDS	2007年	179万	144万	114万	437万
	Mario Party DS							
31	塞尔达传说 幻影沙漏	Nintendo	NDS	2007年	93万	160万	175万	428万
	The Legend of Zelda：Phantom Hourglass							
32	大金刚大陆	Nintendo	GB	1995年	108万	200万	83万	391万
	Donkey Kong Land							
33	塞尔达传说 梦见岛	Nintendo	GB	1993年	54万	224万	105万	383万
	ゼルダの传说 梦をみる岛							
34	口袋妖怪 卡片对战	Nintendo	GBC	1998年	139万	151万	80万	370万
	Pokemon Trading Card							
35	一级方程式赛车	Nintendo	GB	1990年	90万	176万	75万	341万
	F1 Race							
36	成人英语锻炼DS	Nintendo	NDS	2006年	231万	—	99万	330万
	英语が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け							
37	口袋妖怪 不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队	Nintendo	NDS	2007年	145万	101万	76万	322万
	ポケモン不思议のダンジョン 时/暗の探检队							
38	耀西	Nintendo	GB	1991年	85万	159万	68万	312万
	Yoshi							

我是妖怪我怕谁

肯定连任天堂都不会想到《口袋妖怪》这款游戏能够挽救当年岌岌可危的掌机市场，并成为日后手中的“吸金”巨怪。掌机上的每款正统续作必破千万似乎已经成为不可辩驳的真理，它也是世界上惟一一个通吃日欧美三地每地必破百万的疯狂热销怪物游戏系列，这样的成绩就连马大叔都办不到。它成功的元素有很多，双版本的发售、漫画动画等多个娱乐平台的侵略、声势宏大的广告宣传……不过，它最成功的地方还是在于游戏本身的三大法宝——收集、育成、联机。



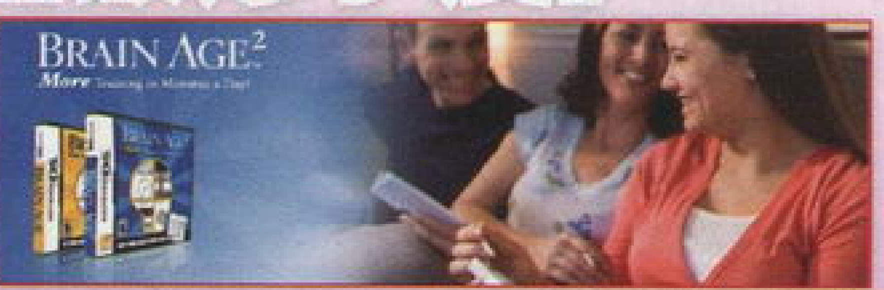
排名	游戏名（译名／原名）	厂商	平台	发售年份	销量			
					日本	美国	其他	总计
39	口袋妖怪 不可思议的迷宫 青之救助队	Nintendo	NDS	2005年	83万	121万	106万	310万
	ポケモン不思议のダンジョン 青の救助队							
40	大金刚	Nintendo	GB	1994年	80万	159万	68万	307万
	Donkey Kong							
41	南梦宫博物馆	Namco	GBA	2001年	5万	296万	—	301万
	Namco Museum							
42	马里奥与索尼克 北京奥运会	Nintendo/SEGA	NDS	2008年	38万	93万	166万	297万
	Mario & Sonic at Beijing Olympics							



相会在北京

马里奥+索尼克+北京奥运会，这个在2007年愚人节期间公开的游戏让大多数玩家都以为是个笑话，但事实上，这两大厂商的标志性游戏角色联手打造出了该游戏Wii版和NDS版总销量超过八百万的骄人成绩，成为迄今为止销量最高的奥运会游戏。虽然北京奥运会已离我们渐行渐远，但赛场的一幕幕精彩瞬间和激动时刻，伴随着这游戏，将永远留在我们2008夏天的回忆里。

今天你手眼脑英语锻炼了没？



NDS能够达到如此惊人的销售业绩，其对非核心玩家的拉拢是重要的战略之一。以此为代表的便是标榜着“触摸世纪”的一连串品牌游戏，这些游戏没有任何操作上的难度，只需一支触控笔即可进行，而游戏本身也极其简单，简单到你只需要画圈圈叉叉写写数字就行了，这就是风靡全球的“脑白金”！以“脑锻炼类型”的游戏为旗帜，一大堆能够锻炼你各种能力的游戏倾巢出动，可以说只有你想不到的，没有你锻炼不到的。还等什么，赶快拿起NDS提高自己吧！

排名	游戏名（译名／原名）	厂商	平台	发售年份	日本	美国	其他	总计
43	眼力锻炼DS	Nintendo	NDS	2007年	95万	60万	140万	295万
	见る力を実践で锻える DS眼力トレーニング							
44	耀西岛DS	Nintendo	NDS	2006年	106万	116万	71万	293万
	Yoshi's Island DS							
45	料理妈妈	Taito	NDS	2006年	8万	114万	169万	291万
	Cooking Mama							
46	超级马里奥Advance3	Nintendo	GBA	2003年	63万	179万	49万	291万
	Super Mario Advance 3							
47	海底总动员	THQ	GBA	2003年	4万	155万	115万	274万
	Finding Nemo							
48	横行霸道 罪都故事	Rockstar Games	PSP	2006年	5万	120万	146万	271万
	Grand Theft Auto: Vice City Stories							
49	口袋妖怪突击队	Nintendo	NDS	2006年	77万	111万	64万	252万
	Pokemon Ranger							
50	俄罗斯方块DS	Nintendo	NDS	2006年	133万	81万	37万	251万
	Tetris DS							



异质

严格来说，《任天狗》只能算是对传统动物育成游戏的改革和创新，而“脑白金类型”的游戏充其量不过算是个学习型软件。《料理妈妈》则不同，因为它是一款真正意义上的非传统异质操作游戏，也是专为异质触摸平台而生的游戏。Taito这家现在只能算三流的游戏厂商凭借着优秀的创意和对NDS异质机能灵敏的嗅觉，造就了“《料理妈妈》系列”两款作品全球累计销量达到近450万套的辉煌成绩。这是异质NDS在反传统操作上的一场胜利。

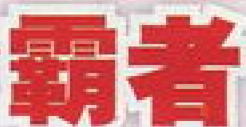
愈简单愈快乐



在这TOP 100中，有一款游戏的实质几乎没有任何变化，却能够占据榜单三个位置，它就是《俄罗斯方块》！当年任天堂的GB与世嘉的GG之战可以说是由这款销量超过三千万套的《俄罗斯方块》来一锤定音的。如今NDS版的《俄罗斯方块》经过任天堂的全新包装和重制，依然在全球卖过两百万套，可见经典简单的东西永远不会过时！越是简单，越是能够体会到游戏最纯粹的乐趣。



霸者



在家用机平台，老任曾经风光无限，也曾经二度折戟沉沙。不过在掌机的地盘上，无论是硬件还是软件，任天堂目前都还是战无不胜的霸者。榜单中有91款游戏出自任氏掌机，PSP平台仅9款，压根儿没GG，WS，NGP的影儿；前30名中有29款由老任第一方制作发行，千万级游戏全部由任天堂包揽。如此剽悍的战功似乎在向所有玩家证明：任天堂的游戏是属于世界的！

排名	游戏名（译名／原名）	厂商	平台	发售年份	销量 日本	销量 美国	销量 其他	销量 总计
51	我的模拟人生 MySims	EA	NDS	2007年	8万	96万	145万	249万
52	怪物猎人携带版 2nd G モンスターハンターポータブル 2nd G	Capcom	PSP	2008年	248万	—	—	248万
53	家庭游戏俱乐部 Clubhouse Games	Nintendo	NDS	2005年	73万	48万	123万	244万
54	星之卡比2 星のカービィ2	Nintendo	GB	1995年	151万	70万	15万	236万
55	大金刚大陆2 Donkey Kong Land 2	Nintendo	GB	1996年	42万	141万	52万	235万
56	勇者斗恶龙 怪物篇 Dragon Quest Monsters	Enix	GBC	1998年	235万	—	—	235万
57	索尼克 冲刺 Sonic Rush	SEGA	NDS	2005年	6万	68万	159万	233万
58	FC mini系列 超级马里奥兄弟 Famicom Mini: Super Mario Bros.	Nintendo	GBA	2004年	140万	63万	23万	226万

冲刺吧，索尼克



虽然“《索尼克》系列”在日本早已“堕落”，但在欧美大陆仍然拥有着数量可观的忠实拥趸。《索尼克 冲刺》凭借着精细艳丽的2D画面，极具动感的音乐，爽快的RUSH槽以及大魄力的双屏显示画面，成为掌机上销量最高的《索尼克》游戏无可厚非！不过面对着风格日益老旧并逐渐走向死胡同的2D《索尼克》，要想走得更远跑得更快，必须寻求更多的突破与创新。

猎人×猎人



Capcom凭借自己在掌机平台上的两款“猎人”杀进榜内。毫无疑问，《怪物猎人》是在日本继《口袋妖怪》之后，再度引爆联机狂潮的传统游戏。不过它要想在世界范围内成为第二个“妖怪”，还有很多东西需要向前辈学习。而第一方硬件厂商也不能过于指望Capcom这个墙头草公司能有多忠心，指不定哪天它“咚”一声就跳到隔壁的掌机上了，毕竟老卡不能对NDS在欧美的销量装瞎啊。



幻想的传说

最初注意到"《幻想》系列"的游戏还是在美国的掌机销量排行榜上，一款从未听说过的游戏《幻想宝贝》能够连续几周占据在排行榜的前面位置确实是一件罕事。不过试玩后证明，这确实不是一款传统玩家的游戏，无论是画面、音乐还是游戏性都只能勉强算及格。当然这款游戏的贩卖对象也不是一般玩家，它针对的是非玩家的女性人群。由于游戏厂商宣传和推广渠道的得利，到目前为止，"《幻想》系列"已经有三款游戏销量突破百万，而更多的系列作品还在蓄势待发之中。

排名	游戏名（译名／原名）	厂商	平台	发售年份	销量 日本	美国	其他	总计
59	索尼克Advance Sonic Advance	SEGA	GBA	2001年	25万	122万	77万	224万
60	幻想宝贝 Imagine：Babies	Ubisoft	NDS	2007年	—	86万	138万	224万
61	最终幻想III Final Fantasy III	Square Enix	NDS	2006年	107万	74万	42万	223万
62	怪物猎人携带版 2nd モンスターハンターポータブル 2nd	Capcom	PSP	2007年	175万	23万	25万	223万
63	塞尔达传说 梦见岛DX ゼルダの传说 梦をみる岛DX	Nintendo	GBC	1998年	51万	102万	69万	222万
64	瓦里奥制造 摸摸乐 Wario Ware：Touched	Nintendo	NDS	2004年	120万	52万	50万	222万
65	瓦里奥大陆3 Warioland 3	Nintendo	GBC	2000年	51万	113万	56万	220万
66	卡比弹珠乐园 Kirby Pinball Land	Nintendo	GB	1993年	112万	88万	19万	219万
67	超级大金刚 Donkey Kong Country	Nintendo	GBC	2000年	34万	106万	79万	219万
68	游戏王对战怪兽4 最强决斗者战记 游戏王デュエルモンスターズ4 最强决斗者战记	Konami	GBC	2000年	218万	—	—	218万
69	瓦里奥大陆4 Warioland 4	Nintendo	GBA	2001年	54万	83万	80万	217万
70	星之卡比 梦之泉DX Kirby：Nightmare in Dream Land	Nintendo	GBA	2002年	92万	112万	11万	215万
71	青蛙过河Advance Froggers Advance	Konami	GBA	2001年	—	195万	20万	215万
72	高尔夫 Golf	Nintendo	GB	1989年	92万	84万	36万	212万

改编的价值



当你看完一部优秀的电影后，自然而然会想着拿起相关的游戏玩味一番，重温电影的精彩，并跳入电影所营造的世界当中。游戏厂商正是抓住了这一心理，动漫电影改编的游戏便由此应运而生。因此我们才会看到素质平平改编的游戏跻身于榜单之中，销量不菲。其中"《哈利波特》系列"就有三款游戏入榜，如此"素质"的作品竟然能够热卖到这个程度就连笔者都有些不解，谁叫那几年原作红遍全世界呢。而这几年根据电影改编的掌机游戏整体水准更是每况愈下，厂商糊弄人的态度使得这种游戏就只有原作的价值了，不得不让人感到悲哀。

排名	游戏名（译名/原名）	厂商	平台	发售年份	销量			
					日本	美国	其他	总计
73	马里奥和路易RPG Mario & Luigi RPG		GBA	2003年	47万	146万	19万	212万
74	小龙斯派罗：冰之季节 Spyro：Season of Ice	Universal	GBA	2001年	—	119万	91万	210万
75	口袋妖怪 不可思议的迷宫 赤之救助队 ポケモン不思议のダンジョン 赤の救助队	Nintendo	GBA	2005年	76万	73万	57万	206万
76	超人总动员 The Incredibles	THQ	GBA	2004年	4万	118万	84万	206万
77	网球 Tennis	Nintendo	GB	1989年	90万	76万	33万	199万
78	极品飞车 最高通缉 5-1-0 Need for Speed：Most Wanted 5-1-0	EA	PSP	2005年	2万	123万	72万	197万
79	吃豆人合集 Pac Man Collection	Namco	GBA	2001年	5万	191万	—	196万
80	达斯特 Daxter	SCE	PSP	2006年	—	195万	—	195万
81	打砖块 Alleyway	Nintendo	GB	1989年	55万	97万	42万	194万
82	星之卡比 多罗奇团前来拜访 星のカービィ 参上！ドロッチェ团	Nintendo	NDS	2006年	106万	59万	28万	193万
83	俄罗斯方块DX Tetris DX	Nintendo	GBC	1998年	20万	108万	65万	193万
84	勇者斗恶龙 怪物统领者 Dragon Quest Monsters：Joker	Square Enix	NDS	2006年	149万	43万	—	192万
85	游戏王 永恒斗士之魂 Yu-Gi-Oh：Eternal	Konami	GBA	2002年	—	151万	39万	190万
86	哈利波特与密室 Harry Potter and The Chamber of Secrets	EA	GBA	2002	5万	111万	70万	186万
87	超级大金刚 Donkey Kong Country	Nintendo	GBA	2003年	21万	111万	52万	184万
88	马里奥篮球 3 ON 3 Mario Hoops 3 On 3	Nintendo	NDS	2006年	52万	96万	33万	181万
89	哈利波特与魔法石 Harry Potter and The Philosopher's Stone	EA	GBC	2001年	10万	95万	68万	173万
90	索尼克Advance 2 Sonic Advance 2	SEGA	GBA	2002年	21万	85万	64万	170万
91	成人常识力锻炼DS 大人の常识力トレーニングDS	Nintendo	NDS	2006年	169万	—	—	169万
92	黄金太阳 Golden Sun	Nintendo	GBA	2001年	40万	86万	41万	167万
93	怪物公司 Monsters Inc	THQ	GBA	2001年	3万	60万	104万	167万



阳光灿烂

一款传统的日式RPG在美国的销量比其本土还要高上两倍，这简直就是一个奇迹。《黄金太阳》就是这样一个传统的日式RPG，但它同时又是一款超高素质的GBA游戏。这款在GBA初期就发售的游戏的画面和音乐即使放在今天来看依然能够PK掉一堆NDS游戏。它是掌机RPG历史上的一块丰碑，也难怪老美玩家会对其钟爱有加。是金子到哪儿都有人抢，即使你可能更喜欢“钻石”。

排名	游戏名（译名／原名）	厂商	平台	发售年份	销量			
					日本	美国	其他	总计
94	湾岸 午夜俱乐部3 Midnight Club III：Dub Edition	Rockstar Games	PSP	2005年	1万	93万	72万	166万
95	星球大战 战斗前线2 Star Wars Battlefront II	LucasArts	PSP	2005年	1万	104万	57万	162万
96	哈利波特与魔法石 Harry Potter and The Philosopher's Stone	EA	GBA	2001年	8万	82万	72万	162万
97	游戏王 对决怪兽 游戏王デュエルモンスターズ	Konami	GB	1998年	161万	—	—	161万
98	棒球 Baseball	Nintendo	GB	1989年	65万	67万	29万	161万
99	危机之源 最终幻想VII Crisis Core：Final Fantasy VII	Square Enix	PSP	2007年	79万	57万	25万	161万
100	古惑狼 XS Crash Bandicoot XS	Universal	GBA	2002年	—	84万	76万	160万

"销量TOP100"入榜游戏平台统计

平台	数量
GB	21
GBC	12
GBA	28
NDS	30
PSP	9

"销量TOP100"入榜游戏厂商统计

厂商	数量	厂商	数量	厂商	数量
任天堂	68款	THQ	3款	SCE	1款
EA	5款	Rockstar Games	3款	Ubisoft	1款
SEGA	4款	Namco	2款	LucasArts	1款
Konami	4款	Capcom	2款	Taito	1款
Square Enix	4款	Universal	2款		

注：Square Enix包含合并前的游戏，《马索奥运会》由任天堂和SEGA共同发行。

第二部分 评分TOP100

销量是衡量游戏好坏的一大标准，但并非绝对标准，知名游戏媒体的评价同样具有参考价值。不过一家之言难以服众，因而就有人专门收集一款游戏在世界各大游戏网站和平面游戏媒体当中的评分，并由此计算出该游戏的平均得分，这就是著名的Gamerankings网站。由于其游戏的得分采用平均计算的方式，因而具有相当的权威性和公信力。笔者也在此对一些外国知名游戏媒体的评论摘选一二进行了翻译和整理，希望能帮助大家更好的阅读。



注1：参与"评分TOP100"的掌机平台有：GB，GBC，GBA，PSP，NDS。

注2：至少有15家媒体打分才能进入本排行，因此部分年代久远的游戏未能入选并非不够优秀，而是评分数据难以收集和统计。

注3：各大游戏媒体并未采用统一的评分制度（如5分制，10分制，100分制），本排行榜统一换算为100分制评分。

排名	游戏名（译名／原名）	厂商	平台	发售年份	评分媒体数	平均得分
1	潜龙谍影 幽灵通天塔 METAL GEAR Ghost Babel	Konami	GBC	2000年	18	95.922
2	超级马里奥Advance2 Super Mario Advance 2	Nintendo	GBA	2001年	49	92.476
3	超级马里奥Advance4 Super Mario Advance 4	Nintendo	GBA	2003年	37	92.251
4	超级大战争 Advance Wars	Nintendo	GBA	2001年	47	92.145
5	马里奥赛车Advance Mario Kart Advance	Nintendo	GBA	2001年	42	91.905
6	塞尔达传说 不可思议的果实 时空之章 The Legend of Zelda：Oracle of Ages	Nintendo	GBC	2001年	18	91.889
7	塞尔达传说 众神的三角力量 The Legend of Zelda：A Link to the Past	Nintendo	GBA	2002年	42	91.875
8	马里奥赛车DS Mario Kart DS	Nintendo	NDS	2005年	78	91.664
9	塞尔达传说 不可思议的果实 大地之章 The Legend of Zelda：Oracle of Seasons	Nintendo	GBC	2001年	21	91.5
10	马里奥网球 Mario Tennis	Nintendo	GBC	2001年	16	91.456

1. 潜龙谍影 幽灵通天塔

“Konami打造出了一款绝对震撼和必入手的GBC游戏。”

——IGN

GameSpot 94分

尽管有少许瑕疵，但本作在GBC上绝对是无可匹敌的最佳战术谍报类游戏。游戏性上魅力十足，视觉上也颇具冲击力，还有那非凡的配乐。《幽灵通天塔》会带给你难以忘怀的刺激爽快掌机游戏体验。

IGN 100分



GBC上的《MGS》打造出了和PS上的《MGS》相似的元素和感觉，这是很惊人的。《幽灵通天塔》完美地告诉了大家：假如真正投入精力，GBC平台会发挥出它多大的光芒。13个关卡、超过150个VR任务、支持双人联机，显然Konami并没有遵循GBC上无数游戏厂商“捞了就跑”的不幸传统。厂商花了巨大的时间和精力来制作这款《MGS》，而如果它都不是目前掌机上最好的动作游戏，那还会是谁呢？这才是大家所想要看到的GBC游戏。很明显一个优秀的制作团队将经典的《Metal Gear》又带回到了任氏的掌机上。我想要所有GBC的游戏发行商和开发商看看Konami是怎样做的游戏然后再看看其销售数据。我保证它会成为GBC上最畅销的游戏之一，并且这个道理将会一次次证明：只要你肯花时间和精力去制作GBC游戏，那它最终将会大卖。这绝对是一款神作。



GameCritics 100分

让我简单点总结吧——这款GBC平台上的《MGS》是一款神作。它在2D图像上有着显著的成就并且它在掌机平台上也有着空前的突破。“某某游戏必收”这样的口号现在已经多的让人有点烦了，但是在少数情况下，像《塞尔达传说 时之笛》、《最终幻想Ⅷ》，《灵魂能力》这些游戏，确实值得这个称号。GBC上的《幽灵通天塔》同样属于这个“少数情况”之内。如果你相信我的话，就将它加入“必收”的名单中吧。

Nintendojo 100分

这是一款令人印象深刻的游戏，假如我不写这篇评论的话，毫无疑问我现在会立马玩它。它的画面用两个字形容：震惊。游戏很好地表现出了斯内克这个人物的精髓，而且他在游戏中也有着丰富的动作。如果到目前为止你还不认为这款游戏是必入手的话，那你就疯了。我想用几个字来完结这篇评论：去买这游戏吧！

2.超级马里奥Advance2

“一次配的上曾经辉煌的王者移植。”

——GameSpy

GameSpot **94分**

这款游戏难以置信地完全包含了原作并稍加修改，使得它在掌机上的表现更为出色。原作可说是迄今最伟大的游戏之一，GBA复刻版本稍加改进使其更加适合掌机平台，而这些改变使得这款本已非凡的游戏更上一层楼。不过游戏的多人联机模式依然和复刻的前作一样，如果这次能有所不同的话应该会更棒。总之，这是GBA玩家应该收藏的一款游戏。



IGN **93分**

我想任天堂没有给GBA玩家任何一款《马里奥》原创新作是问心有愧的，但它至少带给了我们曾经最好的“《马里奥》系列”之一。老实说要是《超级马里奥3》和本作PK的话，个人认为本作更为出色。即使它是一款复刻作品，但它仍然是掌机平台上耀眼的ACT佳作。你或许只需要一个周末即可将其通关，但只要你没有开启完96个全关卡，你仍然不算真正玩穿它。由于丰富的隐藏要素，这个游戏有太多的挑战和反复玩的价值了。



GameSpy **91分**

过去的许多游戏就像麦当劳的大麦格汉堡一样令人难以忘怀，它们会在你的脑海中不断地沸腾着，它们会在你入睡的梦境中闪现着。《超级马里奥世界》（《超级马里奥Advance2》即为此的复刻版）即是这样一款当它发售时值得为它高奏凯歌的游戏。

排名	游戏名（译名／原名）	厂商	平台	发售年份	评分媒体数	平均得分
11	战神 奥林匹斯之链 God of War：Chains of Olympus	SCE	PSP	2008年	77	91.406
12	银河战士 融合 Metroid Fusion	Nintendo	GBA	2002年	60	91.145
13	最终幻想VI Advance Final Fantasy VI Advance	Square Enix	GBA	2006年	26	90.596
14	马里奥和路易RPG Mario & Luigi RPG	Nintendo	GBA	2003年	67	90.527
15	塞尔达传说 神奇的小人帽 The Legend of Zelda：The Minish Cap	Nintendo	GBA	2004年	70	90.5
16	托尼霍克的极限滑板2 Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	GBA	2001年	28	90.421
17	恶魔城 苍月的十字架 恶魔城ドラキュラ 苍月の十字架	Konami	NDS	2005年	71	90.275
18	超级大金刚 Donkey Kong Country	Nintendo	GBC	2000年	15	90.222
19	口袋妖怪 金·银 Pokemon Gold / Silver	Nintendo	GBC	1999年	21	90.208
20	银河战士 零点任务 Metroid：Zero Mission	Nintendo	GBA	2004年	55	90.193
21	音乐方块 Lumines	Bandai	PSP	2004年	78	90.141
22	超级大战争DS Famicom Wars DS	Nintendo	NDS	2005年	60	90.113
23	超级大战争2 黑洞升起 Advance Wars 2：Black Hole Rising	Nintendo	GBA	2003年	51	89.965
24	超级马里奥Advance 3 Super Mario Advance 3	Nintendo	GBA	2002年	37	89.789
25	黄金太阳 Golden Sun	Nintendo	GBA	2001年	50	89.76

3.超级马里奥Advance4

"这款游戏是最好的2D动作平台游戏之一，倘若它都不属于这个标准的话，那2D动作平台游戏还没诞生。"

——Nintendophiles

1UP **95分**

《超级马里奥Advance4》真正的实力并不仅仅在于原作《超级马里奥兄弟3》本身。这款游戏让每个享受过马里奥冒险的人都必入手的理由是任天堂所重制的全新内容。抛开全新的画面、音效和存档，这款游戏确实还保持着原汁原味。

GameZone **95分**



大多数玩家可能会对GBA上的《马里奥》前三作有一些失望，因为它们都缺少新增的内容。而其中的多人模式游戏早在80年代就已经发售了，趣味不足。



这就使得这款游戏所新增加的内容如此让人惊喜，假如你没有e-Reader而你又是一个《马里奥》死忠，那读完下面的内容你可能会考虑去买一个。通过e-Reader，玩家能够解开游戏中的全新关卡，能力上升道具，以及所谓的"超级关卡"。全新的关卡只有这样才能解开，因此只要你能买得起e-Reader，你没有理由不尽可能多地收集关卡卡片。

Nintendo World Report **90分**

任天堂在多人模式和新增内容上的自我中心态度在《超级马里奥Advance4》终于有所改观。当然，它并不可能从原本几乎是最好的TV游戏中完美地转换过来。那些有趣的单独存在的全新关卡需要你考虑再三购买配件才能玩到。不过正疲于寻找原作《超级马里奥兄弟3》的任何人都应该毫无犹豫地抓住该作。

4.超级大战争

"毫无疑问，你必须玩这游戏，至少也该把场地训练模式通过，它太让人着迷了。"

——Nintendojo

IGN **99分**

在我们进入游戏评论之前，要先了解这一点：《超级大战争》是一款神作。这款回合制战略游戏是一款老品牌游戏并且适合全年龄玩家，因此当你在商店货架上看到它时不要只是瞥一眼它的封面。这是GBA上一款几乎完美的游戏，它使用了极易上手的系统，极好的游戏平衡性，极高的耐玩度。我在犹豫是否该给这款游戏满分，但由于联机模式上的一个小问题，我才





决定扣掉一点。不过这也是我对这款游戏仅有的抱怨，《超级大战争》绝对拥有非常耀眼的游戏设计，它也绝对应该放入你的GBA游戏收藏当中。这个系列能够达到现在如此接近完美的状态真的让人很吃惊，任天堂还能把它做得更好吗？

GameSpy **95分**

《超级大战争》与你曾经玩过的光盘游戏大有不同，它不仅仅是一款优秀的GBA游戏，它也是本年度所有平台评比中最好的游戏之一。不过它的程序代码和图片音乐数据所占据的容量只有一张CD光盘的1%，这太让人吃惊了。在GBA游戏当中，它的画面非常吸引人，卡通风格的画面看起来色彩亮丽，也很容易一眼认出来，在战场上的移动也很生动。总之，它获得了我的最高推荐。

皇家骑士团外传-罗迪斯骑士 —一句话点评

Adrenaline Vault：游戏的流程长并且丰富，喜欢战略游戏的玩家会被深度刻画的人物所吸引，而RPG爱好者也会惊奇地发现本作的分支剧情异常优秀。

虹吸战士-洛根之影 —一句话点评

Gaming Age：《虹吸战士 洛根之影》看起来或者玩起来可能不像你所认为的传统掌机游戏，它突破了PSP和其他掌机游戏以前所形成的一些局限。

乐克乐克

一句话点评

Games Master UK：《乐克乐克》带来的很大一部分乐趣来自于它突破了传统类型的游戏障碍。关卡大部分由能够挤压变形和碰撞的曲线图形组成，游戏中没有落下就GAME OVER的深坑，也没有穷凶极恶的坏蛋。

瑞奇与叮当5

一句话点评

IGN：它包含了充满想象力的单人模式和厚道的多人联机内容，它拥有绝佳的视觉表现力和极具创意的游戏玩法。

排名	游戏名（译名／原名）	厂商	平台	发售年份	评分媒体数	平均得分
26	新超级马里奥兄弟	Nintendo	NDS	2006年	78	89.057
	New Super Mario Bros.					
27	瓦里奥制造	Nintendo	GBA	2003年	56	88.921
	Made in Wario					
28	塞尔达传说 幻影沙漏	Nintendo	NDS	2007年	67	88.816
	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass					
29	口袋妖怪 红·绿	Nintendo	GB	1996年	18	88.611
	Pokemon Red / Green					
30	山脊赛车	Namco	PSP	2004年	73	88.607
	Ridge Racer					
31	火炎之纹章 烈火之剑	Nintendo	GBA	2003年	49	88.592
	Fire Emblem					
32	托尼霍克的极限滑板3	Activision	GBA	2002年	28	88.571
	Tony Hawk's Pro Skater 3					
33	恶魔城 月之轮回	Konami	GBA	2001年	38	88.539
	恶魔城ドラキュラ Circle of the Moon					
34	瓦里奥制造 大回转	Nintendo	GBA	2004年	43	88.244
	Wario Ware: Twisted					
35	陨石大战	Bandai	NDS	2005年	69	88.178
	Meteos					

5.马里奥赛车Advance

“即使我们再怎么想都不会想到这款游戏竟然如此他妈的好玩！”

——Yahoo! Games

Armchair Empire　90分

先为还不了解这款游戏的玩家扫下盲，《马里奥赛车Advance》是一款和马里奥世界其他游戏角色对抗的卡丁车风格竞速游戏。你需要沿着赛道飞驰，收集道具，抄小路捷径，引起车道秩序混乱，最后赢得奖杯（当你在比赛中获得前三名时）。自从SFC《超级马里奥赛车》第一次登场后，游戏的玩法就并没有改变太多，本作惟一增加的要素就是在赛道上散布了一些可收集的金币，毕竟这是一款马里奥游戏嘛。在每个人所收集的GBA游戏中，总有几款游戏是相同的，《马里奥赛车Advance》凭借其独创的竞速游戏玩法，极易上手的操作以及优秀的画面和音效，毫无疑问应该跻身其中。





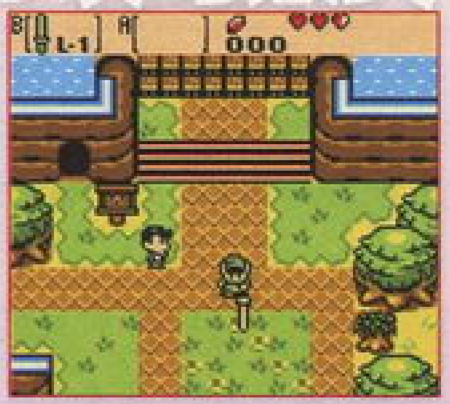
GamePro　100分

《马里奥赛车Advance》设法把SFC版和N64版《马里奥赛车》的趣味风格完全复制过来，并天衣无缝地整合到了GBA平台上。除去GBA屏幕的亮度问题，游戏的音效和画面都很不错。音乐完全可以和之前的系列作品相匹敌，而画面上也毫无瑕疵，色彩艳丽，绝妙地采用了可爱的卡通风格。在掌机平台趣味性的比拼中，《马里奥赛车Advance》赢得了终点处的花色方格旗。

6.塞尔达传说 不可思议的果实 时空之章
9.塞尔达传说 不可思议的果实 大地之章

“虽然是由Capcom的Flagship小组制作了这两款《塞尔达》，但它们都包括了一个《塞尔达》游戏所值得期待的全部要素。”

——GameSpot



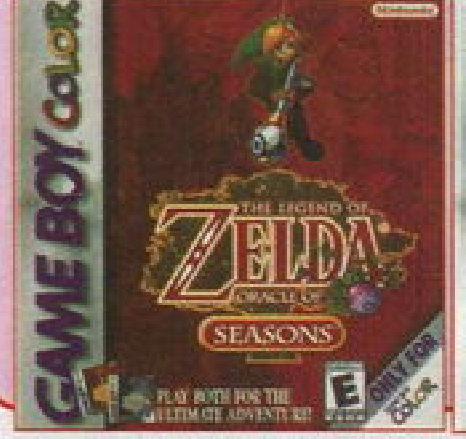


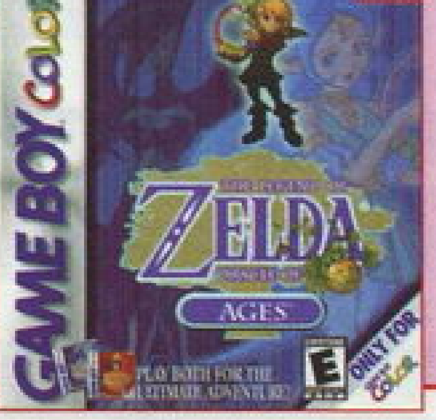
RPGFan **92分**

它们是同时发售的两款《塞尔达》游戏，《大地之章》和《时空之章》共同构成了一个完整的冒险。大家曾经认为Capcom不能把《塞尔达》独特的冒险风格表现出来，但他们做到了。而且游戏不仅玩起来的感觉很棒，看起来也赏心悦目！最初Capcom是打算做一个三部曲的，但他们不得不放弃这个主意。实行密码继承和关联三个游戏简直就是程序员的噩梦！

Portable Review **95分**

《大地之章》是与《时空之章》相联系的游戏，当你通关后你会被询问是否需要将密码传送到《时空之章》。或者当你先把《时空之章》通关后也可以传到一个《大地之章》。继承密码后，游戏就会增加一个非常宏大的结局。





IGN **100分**

可以说这两款《塞尔达》游戏是GBC平台上最后的好游戏，或者准确点说应该是GBC在最后迎来了最好的游戏。因为在GBC平台上没有哪两款游戏能够比《大地之章》和《时空之章》更好的了，而且也永远不会有了。不仅仅是它们抓住了所有细节，而且它们也在游戏难度、游戏时间以及游戏平衡性上做得恰到好处。这其中《时空之章》相对来说比《大地之章》更加复杂混乱。它们是必买游戏中的必买之作！

GameSpot **92分**

《时空之章》和《大地之章》的差异之处就在于它们在强调《塞尔达》的两个不同方面。前者会让你运用更多的头脑而后者会让你对付更凶猛的敌人解决更少的谜题。假如你真的只想玩它们中的一个，你的决定就应该基于你更喜欢《塞尔达》的哪一部分：是动作，还是解谜。

排名	游戏名（译名／原名）	厂商	平台	发售年份	评分媒体数	平均得分
36	反重力赛车	SCE	PSP	2005年	79	88.176
	Wipeout Pure					
37	美妙世界	Square Enix	NDS	2007年	54	88.077
	The World Ends With You					
38	铁拳 暗之复苏	NBGI	PSP	2006年	64	88.027
	Tekken：Dark Resurrection					
39	最终幻想战略版 狮子战争	Square Enix	PSP	2007年	48	87.965
	Final Fantasy Tactics：The War of the Lions					
40	魔界战记 携带版	日本一Software	PSP	2006年	43	87.877
	魔界战记ディスガイア ポータブル					
41	节拍特工	Nintendo	NDS	2006年	54	87.728
	Elite Beat Agents					
42	恶魔城 晓月圆舞曲	Konami	GBA	2003年	48	87.694
	Castlevania 晓月の圆舞曲					
43	最终幻想战略版Advance	Square	GBA	2003年	69	87.674
	Final Fantasy Tactics Advance					
44	横行霸道 自由城故事	Rockstar Games	PSP	2005年	85	87.426
	Grand Theft Auto：Liberty City Stories					
45	黄金太阳 失落的时代	Nintendo	GBA	2002年	50	87.154
	Golden Sun：The Lost Age					

雷顿教授与不可思议之镇

一句话点评

GameTrailers：假如你真的想要让你的大脑运转起来，而你又厌倦了一堆简单的数学问题和数独的话，这款游戏就是为你量身打造的。

圣女贞德

一句话点评

Game Chronicles：《圣女贞德》是我最近很长一段时间内玩过的最好的S·RPG游戏了，它在画面细节上所下的功夫是在以前的游戏中所没有过的。

排名	游戏名（译名／原名）	厂商	平台	发售年份	评分媒体数	平均得分
46	虹吸战士 黑镜	SCE	PSP	2006年	59	87.084
	Syphon Filter：Dark Mirror					
47	火爆狂飚 传奇	EA	PSP	2005年	70	87.071
	Burnout Legends					
48	触摸！卡比	Nintendo	NDS	2005年	63	87.013
	タッチ！カービィ					
49	勇者斗恶龙 III	Enix	GBC	2000年	16	86.896
	Dragon Quest III					
50	嘭嘭方块DS	Nintendo	NDS	2007年	29	86.862
	パネルでポンDS					
51	啪嗒嘭	SCE	PSP	2007年	60	86.72
	Patapon					
52	俄罗斯方块DS	Nintendo	NDS	2006年	60	86.647
	Tetris DS					
53	潜龙谍影 掌上行动	Konami	PSP	2006年	61	86.503
	Metal Gear Solid：Portable Ops					
54	铁臂阿童木 阿童木之心的秘密	SEGA	GBA	2003年	45	86.371
	Astro Boy：Omega Factor					
55	欢迎来到动物之森	Nintendo	NDS	2005年	71	86.304
	おいでよ动物の森					

7.塞尔达传说 众神的三角力量

“GBA玩家得到了一个经典冒险游戏的优秀移植，以及构思超酷的多人模式。”

——IGN

GamePro 100分

林克通过《众神的三角力量》回到过去？（译者注：原句为“Link to the past with A Link to the Past?”《A Link to the Past》是本作的英文名称，本句含双重语义。）看来任天堂似乎早就想好了有一天会将它移植到GBA平台上。虽然《众神的三角力量》的移植版并不会像《恶魔城 白夜协奏曲》和《银河战士 融合》这样的原创游戏般引起轰动，但它仍然是2D游戏伟大复兴的重要组成部分。因此拥抱过去吧，它会帮助你这样的新一代玩家提高操作水平为面对以后的新游戏。



IGN 97分

一些塞尔达Fans可能会有些不爽，因为任天堂没在GBA平台推出全新作品来满足他们的胃口，他们不得不产生任天堂敷衍他们的想法。确实，主游戏只是在SFC原作的基础上稍作改动，但是老实说那只是这款游戏的一半。制作者在这个掌机平台上还提供了一个绝不敷衍、相当精彩的动作冒险游戏部分。玩家会在“四支剑”模式中拥有对塞尔达世界的全新体验，这是一个多人同乐的联机模式。这个模式就是一个独立的《塞尔达》游戏，只不过还需要1～3个好友来共同完成冒险，不过它惟一的缺憾就是不支持单卡多人联机。希望任天堂不会让林克的掌机生涯就此结束，而“四支剑”的引擎也是Capcom为我们的英雄在GBA上再次踏上全新征程的梦幻开端。



8. 马里奥赛车DS

“这款游戏的各个方面都完美地融合到了一起形成了目前最棒的《马里奥赛车》游戏。”

——Nintendo World Report

Nintendo World Report　100分

作为系列作品的第一作，《超级马里奥赛车》于1992年在SFC平台上发售。它被公认为一款经典，虽然它并不是卡丁车竞速游戏的创造者，但它确实把这种类型推向了主流。从那以后，我们接二连三地看到了它的续作相继登陆N64、GBA和NGC平台。《马里奥赛车DS》的发售在任天堂的历史中书写着重要的一笔，它是任天堂第一款具备多人在线模式的游戏，也是任天堂全新Wi-Fi连接服务的杀手锏。而对于《马里奥赛车DS》最为重要的一点，是任天堂确实做出了正确的决断。



GameSpy　100分

我最近写了篇《马里奥赛车DS》的冗长展望报道，在文中我提到我会让你们知道它是否是系列的最高作。好了，这篇评论来了，我的答案也来了：Yes！它是目前为止“《马里奥赛车》系列”最高作。我对SFC上的第一作有着无限的爱，但是任天堂的制作人员再次超越了他们自己。《马里奥赛车DS》是最好的卡丁车竞速游戏，它拥有最好的多人联机模式，和同类游戏比有着最多的游戏元素去挖掘。假如你是一个任饭、竞速游戏爱好者，那你需要去入手它。假如你讨厌、比较讨厌、极端讨厌卡丁车游戏，那请你务必与你的精神科医师预约一下，谈谈为什么会那样。



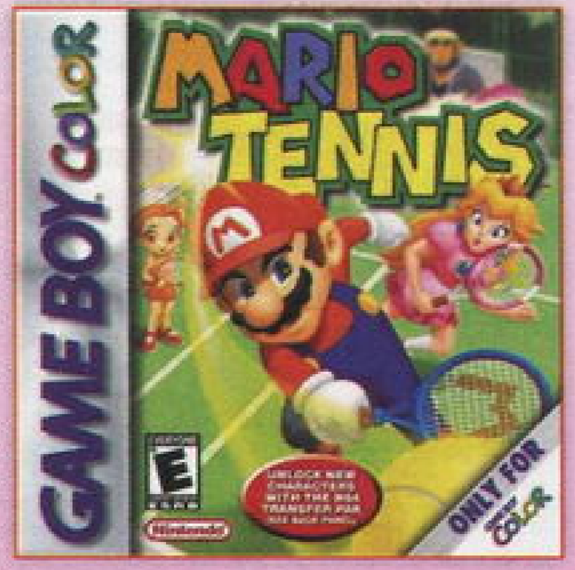
10. 马里奥网球

“别让容量和机能欺骗你。”

——Portable Review

Nintendojo　100分

N64上的《马里奥网球》给了我很深的震撼。自然而然的，我不得不拿起GBC平台上的该作。而我也很高兴地告诉大家我又发现了一款至爱的GB游戏！一般来说画面从3D到2D的缩水意味着游戏的质量和游戏性会大幅下降，但《马里奥网球》不是这样。它与其他许多运动类游戏不同，你可以创造一个最搭配你风格的游戏角色，经验值可以通过击败强劲的对手获得，获得的经验值又可以自由提升角色的各项能力数值。Camelot所制作的这款游戏是GB上最好的游戏之一，在我眼里，它击败了《塞尔达》、《潜龙谍影》以及其他任何你所能想到的游戏。要么别买这游戏，要买就买50套吧。真是神作！



Gaming Target　98分

我们中有多少人看着网球比赛长大并梦想成为职业网球明星？好吧，可能不是很多，但当你拿起GBC平台上的《马里奥网球》后你可能会对这项运动产生新的想法。在游戏中你扮演一个新生进入皇家网球学院并以进入校队为目标。小白的你需要从初级班到高级班一路披荆斩棘过关斩将并最终成为校队的一员。Camelot再次将N64上的马里奥运动游戏搬来转变为GBC上的一款杰作。这不仅是运动游戏Fans必买之作，也是所有GBC玩家的必买之作。



潜龙谍影-掌上行动　一句话点评

Games Radar：游戏的操控系统惊人的优秀，让人根本不觉得这是一款简化了操作的游戏。加上熟悉的角色、优秀的视觉效果，精彩的配音和漫画家Ashley Wood绘制的剧情转场插画，这一定能让Fans在《MGS4》发售前好好乐上一阵。

最终幻想战略版Advance　一句话点评

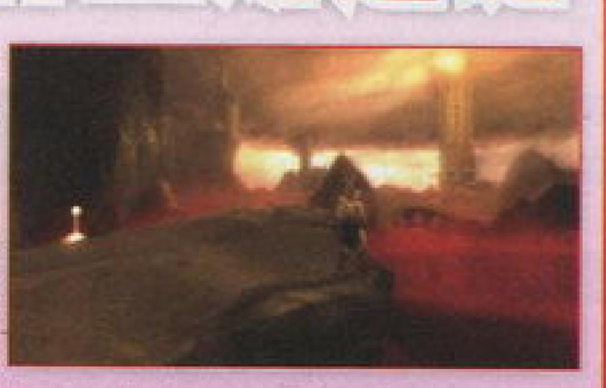
Nintendo Power：这款游戏很容易就能玩上150个小时，而且并不会让你觉得越来越老旧和乏味，相反你会不断地沉溺其中。我从没玩到过如此有深度的GBA游戏。

排名	游戏名（译名／原名）	厂商	平台	发售年份	评分媒体数	平均得分
56	圣女贞德 Jeanne D'Arc	SCE	PSP	2006年	50	86.304
57	雷顿教授与不可思议之镇 レイトン教授と不思议な町	Level-5	NDS	2007年	50	86.287
58	超级马里奥64 DS Super Mario 64 DS	Nintendo	NDS	2004年	79	86.276
59	达斯特 Daxter	SCE	PSP	2006年	69	86.077
60	瑞奇与叮当5 Ratchet & Clank: Size Matters	SCE	PSP	2007年	61	85.77
61	VR网球 世界巡回赛 Virtua Tennis: World Tour	SEGA	PSP	2005年	53	85.732
62	索尼克Advance 2 Sonic Advance 2	SEGA	GBA	2002年	40	85.7
63	超级大战争 毁灭日 Advance Wars: Days of Ruin	Nintendo	NDS	2008年	49	85.68
64	最终幻想IV Final Fantasy IV	Square Enix	NDS	2007年	31	85.516
65	口袋妖怪 黄 Pokemon Yellow	Nintendo	GB	1998年	15	85.467
66	乐克乐克 LocoRoco	SCE	PSP	2006年	75	85.444
67	马里奥与路易 超时空拍档 Mario & Luigi: Partners in Time Nintendo	Nintendo	NDS	2005年	55	85.336
68	横行霸道 罪都故事 Grand Theft Auto: Vice City Stories	Rockstar Games	PSP	2006年	60	85.255

11.战神 奥林匹斯之链

G4 TV **100分**

Ready at Dawn工作室的游戏制作者们一定带着某种不为人知的魔力，因为他们竟然能在一台小小的PSP中塞入如此多的东西。奎托斯的第三次出马正尽力帮助它的家用机小兄弟，而《奥林匹斯之链》也确实是目前PSP上画面最好的游戏。目前PSP平台还没有一款游戏能够打磨得如此锃亮、如此有视觉冲击力、如此的展现血腥暴力。一切细节都感觉到如此精致，比如武器扎进肉的声响，比如充实有深度的游戏内容，比如丰富的场景设计。《战神 奥林匹斯之链》不仅仅无愧“战神”之名，它也是能够进驻PSP收藏馆的AAA级游戏。



13.最终幻想VI Advance

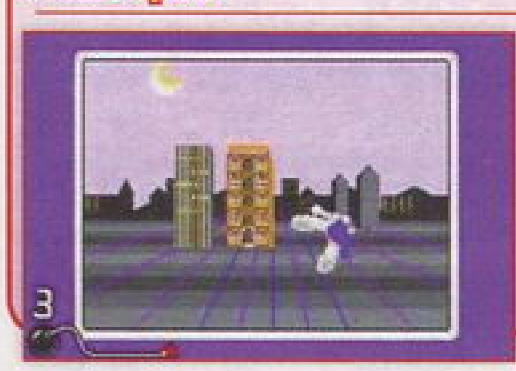
GameSpy **100分**

有不少对电视游戏（包括掌机游戏）陌生的人问我这种互动娱乐手段怎么能与文学世界中最伟大的著作以及电影大银幕的感官刺激相比？我总是抛下一个单一的回答：电视游戏，是一种自然而然将你融入侵染的娱乐方式。你无需阅读某人物与恶龙勇斗的史诗战斗高潮，因为你正拿着一把魔法剑试图消灭它们；你无需观看FBI特工制伏恐怖分子的情节，因为你实际上正在十字瞄准，随时准备扣下扳机。这是一种非常强有力并深具文化底蕴的互动娱乐方式，而这些也无关玩家的年龄。我说这些是因为有些游戏对我来说难以忘怀、影响至深，超过了我所看过的任何电影和任何文学名著。而《最终幻想VI》就是这样的一款游戏。



27.瓦里奥制造

GameSpot **91分**



起初，《瓦里奥制造》似乎看起来像一个迷你游戏合集或是某些聚会游戏，但是游戏表现的方式却是大相径庭，它通常是那种恶搞风格的迷你游戏，此时你又认为它是那种疯狂的，无法停止时间的有些像《俄罗斯方块》的益智游戏。到最后，它汇聚综合起来形成了它独具魅力的游戏风格。任何试图在短时间内找到兴奋点的人都应该试试《瓦里奥制造》，它会让你有一段奇异怪诞的游戏体验。

37.美妙世界

1UP **90分**

欧美玩家应该对《美妙世界》能走出日本感到幸运，它浓郁的日式风格可能对西方玩家来说过于怪异。不过时代已经变了，看起来似乎我们还更喜欢它。它拥有坚定的艺术发展方向、杰出的音乐和创意性的游戏玩法，《美妙世界》对于其他大多数传统RPG来说所做的有趣改变使之成为一款让人如痴如醉的游戏。在游戏的过程中享受它吧，因为大多数人应该都熟悉Square Enix喜欢在自己擅长的游戏类型中加入一些新创意。对于任何拥有NDS并对日式RPG有偏好的玩家都有必要入手这款游戏。



38.铁拳 暗之复苏

Game Chronicles **97分**



Namco在这十年间一直在稳步地进化“《铁拳》系列”作品，而2005年PS2上发售的《铁拳5》更是让《铁拳》的金牌素质不容置疑，它几乎在所有格斗游戏爱好者当中被追捧为完美。实际上，《铁拳 暗之复苏》不仅仅是PS2版的简单移植，制作者花费了大量的时间和精力在游戏当中。增加了新的模式、新的动作、新的排名、新的音乐、改换了界面，甚至当你在手指搓招已经麻木的情况下准备了几个经典的迷你小游戏。如果有方法能使“《铁拳》系列”还能更好，那我很肯定不知道是什么方法了。如果有人把之前所有的《铁拳》游戏都扔到果汁搅拌机里，过滤掉那些不好的杂质，那最后出来的就是《铁拳 暗之复苏》。

排名	游戏名（译名／原名）	厂商	平台	发售年份	评分媒体数	平均得分
69	瓦里奥大陆4	Nintendo	GBA	2001年	33	85.182
	Warioland 4					
70	雷曼Advance	Ubisoft	GBA	2001年	21	85.062
	Rayman Advance					
71	益智之迷 战神的挑战	D3 Publisher	PSP	2007年	32	85.031
	Puzzle Quest：Challenge of the Warlords					
72	致命格斗 死亡联盟	Midway	GBA	2002年	19	85.018
	Mortal Kombat：Deadly Alliance					
73	太空侵略者 极限	Taito	NDS	2008年	39	85.013
	Space Invaders Extreme					
74	口袋妖怪 钻石·珍珠	Nintendo	NDS	2006年	49	84.85
	Pokemon Diamond / Pearl					
75	虹吸战士 洛根之影	SCE	PSP	2007年	47	84.841
	Syphon Filter：Logan's Shadow					
76	恶魔城 迷宫画廊	Konami	NDS	2006年	63	84.821
	Castlevania：Portrait of Ruin					
77	任天狗	Nintendo	NDS	2005年	80	84.787
	Nintendogs					

排名	游戏名（译名／原名）	厂商	平台	发售年份	评分媒体数	平均得分
78	火焰之纹章 圣魔之光石 Fire Emblem: The Sacred Stones	Nintendo	GBA	2004年	50	84.714
79	托尼霍克的美式滑板 Tony Hawk's American Sk8land	Activision	NDS	2005年	40	84.675
80	恶魔城 白夜协奏曲 Castlevania 白夜の协奏曲	Konami	GBA	2002年	36	84.612
81	马里奥高尔夫 GBA之旅 Mario Golf: Advance Tour	Nintendo	GBA	2004年	35	84.534
82	反重力赛车 脉冲 Wipeout Pulse	SCE	PSP	2008年	47	84.426
83	番外王魂 Bangai-O Spirits	ESP	NDS	2008年	25	84.36
84	银河战士Prime 猎人 Metroid Prime: Hunters	Nintendo	NDS	2006年	67	84.037
85	口袋妖怪 红宝石·蓝宝石 Pokemon Ruby / Sapphire	Nintendo	GBA	2002年	55	83.93
86	魂斗罗4 Contra 4	Konami	NDS	2007年	43	83.891

41. 节拍特工

GameShark **100分**



通过歌声的力量来拯救世界，《节拍特工》是NDS上又一款独特而又有趣的游戏。你不得不佩服任天堂，虽然NDS已经被称为印钞机了，它还能不断带给我们如此有创意的原创游戏。它是一款我们谈论起来愚蠢但玩起来酷毙了的原创游戏。倘若你喜欢音乐类型游戏，毫无疑问你会爱上《节拍特工》。即使你从未玩过这种类型的游戏，它也绝对值得你去尝试一下，因为你可能会发出由衷的惊讶和赞叹。

51. 啪嗒嘭

GameZone **93分**

这款以音乐节奏为主的游戏在一个2D卷轴的世界中混合了迷你小游戏风格、战略游戏风格以及RPG风格。游戏中的角色造型由法国知名艺术家Rolito设计，其并未采用复杂的构图来表现。整个游戏通过强烈的对比色给人一种浓厚的剪影风格，这种画面表现力独特而又迷人。《啪嗒嘭》在音效方面讨人喜欢，游戏本身也充满乐趣。它真的是一款让人上瘾和吞噬时间的游戏。坐下来准备玩5分钟，当你意识到时间时已经过去半个小时了，而它也将一次又一次把你的时间消磨殆尽。



55. 欢迎来到动物之森

Thunderbolt **100分**



在某些时候你需要从日常生活的压抑和忧虑中寻求一个歇息，而《动物之森》就是一个转换心情的不错选择。在游戏中你不是某个超级英雄，不是杰出的战略家，不是传统RPG中的主角，你只是一个周游世界准备定居于某个小镇的疲惫旅行者。《动物之森》成功的地方有两点，第一在于它保持着NGC前作的风格，因而能吸引以前众多Fans在它上面投入大把时间（译者注：NGC版《动物之森》在美国的销量超过180万套）。第二在于在线多人模式为便携游戏带来了无限可能，它能让参与者进入到一个拥有个人风格和超高互动体验的迷你世界中去。《欢迎来到动物之森》不仅仅是家用机的便携版，它甚至还更为出色。虽然现实世界无法逃避，但我们可以进入到更让人心动的“动物之森世界”当中去。

排名	游戏名（译名/原名）	厂商	平台	发售年份	评分媒体数	平均得分
87	忍者刑警 Ninja Five-0	Konami	GBA	2003年	20	83.725
88	美国职业棒球大联盟06 MLB 06：The Show	SCE	PSP	2006年	34	83.713
89	超级马里奥Advance Super Mario Advance	Nintendo	GBA	2001年	45	83.518
90	索尼克Advance Sonic Advance	SEGA	GBA	2001年	35	83.42
91	超级街头霸王Ⅱ X 苏生 Super Street Fighter Ⅱ X Revival	Capcom	GBA	2001年	28	83.375
92	新旧洛克人 Mega Man Powered Up	Capcom	PSP	2006年	38	83.332
93	皇家骑士团外传 罗迪斯骑士 Tactics Ogre：The Knight of Lodis	Nintendo	GBA	2001年	26	83.238
94	炸弹人传说 Bomberman Tournament	Hudson	GBA	2001年	30	83.233
95	大众高尔夫 携带版2 みんなのGOLF ポータブル2	SCE	PSP	2007年	32	83.156
96	最终幻想Ⅳ Advance Final Fantasy Ⅳ Advance	Square Enix	GBA	2005年	37	83.062
97	超级火枪英雄 Gunstar Super Heroes	SEGA	GBA	2005年	40	82.993
98	忍者龙剑传 龙剑 Ninja Gaiden Dragon Sword	Tecmo	NDS	2008年	46	82.989
99	OutRun 2006 海岸狂飙2 OutRun 2006：Coast 2 Coast	SEGA	PSP	2006年	38	82.947
100	托尼滑板 地下竞赛 Remix 2 Tony Hawk's Underground 2 Remix	Activision	PSP	2005年	70	82.931

59.达斯特

GamingTrend 97分

假如你拥有一台PSP而以前从没有买过《达斯特》，那让我为你节省选购游戏的宝贵时间吧。不要再看这篇评论了，马上跑到离你最近的游戏商店里去购买它，你会感激我的。《达斯特》毋庸置疑是目前为止PSP上最好的游戏并且证明了PSP不仅仅只用来看电影，这是PSP平台第一款真正意义上的好游戏。整个游戏制作精良，设计巧妙，即使放在其他任何游戏平台都称得上一款很棒的游戏，不过它投放到掌机平台效果更为惊人。《达斯特》完全改变了我对PSP游戏的看法，它说明PSP有能力带给玩家强大而又独特的游戏体验（而不是简单的PS2缩水移植）。



“评分TOP100”入榜游戏平台统计

平台	数量
GB及GBC	9
GBA	39
NDS	26
PSP	26

“评分TOP100”入榜游戏厂商统计

厂商	数量	厂商	数量	厂商	数量
任天堂	44款	Capcom	2款	Midway	1款
SCE	12款	Rockstar Games	2款	Level-5	1款
Konami	9款	EA	1款	Hudson	1款
Square Enix	7款	Ubisoft	1款	D3 Publisher	1款
SEGA	6款	Taito	1款	ESP	1款
NBGI	4款	Tecmo	1款		
Activision	4款	日本一Software	1款		

注：Square Enix和NBGI均包含合并前的游戏。





游戏以大冒险时代为背景，讲述了主人公艾迪以寻找父亲为目标而成为一个冒险家，进而周游世界，与野心勃勃的结社势力对抗的故事。游戏的系统和剧情均十分平实，是一款非常古朴正统的RPG。

推荐度 B

思乡之风

ノスタルジオの风

NDS	Tecmo	RPG	2008年11月6日	日版
	1人	1G	5800日元	无对应周边

系统解说

本作是一款相当复古的RPG，系统通俗易懂。在大地图上移动时，按住B键能够快跑。如果玩家不知道下一步应该做什么，可以按下Y键进入同伴对话，同伴会给予行动提示。

飞行

乘坐飞空船时，十字键控制飞空船的面向，按住B键可让船朝固定方向移动。飞空船可在三层天空移动，层数越高敌人越强。游戏初期由于飞空船的故障问题只能飞行在最低的第一层，此时无法穿越山脉；故障修好后移动领域扩展到第二层，此时可穿越较低的山脉；当游戏进行到中后期换了新战舰后，可移动到第三层，第三层可穿越所有的山脉和云层，不过敌人也强得可怕，HP不多且没有带多少修理装置时不要贸然上升。三层天空通过L、R键切换，L控制飞空船下降，R控制飞空船上升。

空战

空战时只显示飞空船的HP，HP减到零即判我方全灭。行动时，艾迪操作物理攻击主武器，帕德操作副炮，梅乐迪操作主炮，菲欧娜操作魔力炮。空战的主要战法是保持帕德处于援护攻击状态，这样我方其他任何一个队员在发动攻击后都会追加一次帕德的副炮攻击，累积威力相当可观。



飞空船在战斗时会陷入着火、感电等不良状态，使用相应道具或菲欧娜的魔法可解除。战斗结束后不良状态会自行恢复。

角色战

角色战依旧很传统，敌我双方角色按照下屏左侧的排列顺序行动。本作的战斗策略性相对不高，平时杂兵战可以使用帕德和梅乐迪的魔法攻击复数目标，然后让艾迪逐一击破。由于在很大一部分时间里都会有NPC角色援助我方，该NPC角色不会受到敌人攻击，而且战斗能力都不错，可以好好利用。需要注意的是，虽然NPC不会被攻击，不过倘若我方场上的角色全部阵亡也会判定为GAME OVER。角色在场上也会陷入各种不利状态，可以用菲欧娜的魔法解除，战斗结束后不利状态自动消除。

技能的培养

角色的技能通过SP培养，当角色到达一定等级可学会新特技，有些高级特技不仅要求角色等级，也会对从属于该高级特技的基础特技等级有所要求。特技学会后可通过战斗获得的SP提升等级，最多可提高到10，每提高一级所需的SP点数是之前的两倍。

全角色技能习得条件一览

（空格表示无须此项必要技能）

艾迪（エディ）

技能名	角色等级	必要技能1	必要技能2
オーバードライヴ	2	–	–
ディレイアタック	5	–	–
ナイトヒール	6	–	–
アタックブースト	8	オーバードライヴLv5	–
ガードブースト	9	–	–
挑发	14	–	–
ハイパーアタック	18	アタックブーストLv5	–

ハイパーガード	19	ガードブーストLv5	–
雷神剣	20	–	–
カウンターガード	23	ガードブーストLv5	挑发Lv5
天空斩り	25	オーバードライヴLv5	雷神剑Lv5
ソニックウェーブ	28	ディレイアタックLv5	–
魔神剣	30	アタックブーストLv5	天空斩りLv5
シャインブレード	35	天空斩りLv6	–
グランドクロス	40	シャインブレードLv5	ソニックウェーブLv5
スーパーノヴァ	剧情习得	–	–
パワーブースト	6	–	–
ワイルドラッシュ	10	–	–
スパイラルアロー	15	ワイルドラッシュLv3	–
アンリミテッド	22	パワーブーストLv3	ワイルドラッシュLv5
リミットエクセル	29	スパイラルアローLv5	アンリミテッドLv5

帕德（パッド）

技能名	角色等级	必要技能1	必要技能2
ロックオン	2	–	–
スティール	4	–	–
ラピッドシュート	7	–	–
ランダムショット	8	–	–
トリートメント	9	–	–
ターンアクセル	10	–	–
サポートシュート	11	–	–
ブレイクショット	12	ロックオンLv5	–
スピードブースト	13	–	–
メテオショット	16	ランダムショットLv5	–
ノーマーク	17	–	–
エスケープラン	18	スティールLv3	スピードブーストLv3
フレアシュート	20	ラピッドシュートLv3	–
ヘヴィショット	23	スティールLv3	ロックオンLv5
ハイパースピード	25	スピードブーストLv5	–
サイレンサー	26	ノーマークLv3	ハイパースピードLv5
スモークシュート	26	サポートシュートLv5	フレアシュートLv5
デッドショット	30	ロックオンLv5	ヘヴィショットLv5
バスターショット	35	ロックオンLv5	スピードブーストLv5
ラストマグナム	40	メテオショットLv5	バスターショットLv5
バレットドライヴ	剧情习得	–	–

梅乐迪（メロディ）

技能名	角色等级	必要技能1	必要技能2	必要技能3	必要技能4
フランマ	2	–	–	–	–
フランモーア	9	フランマLv3	–	–	
フロスト	10	–			
マジークシールド	10	–			
フロスターナ	11	フロストLv3			
エアリア	12	–	–		
エアリアーラ	13	エアリアLv3	–		
グランダ	14	–	–		
グランデール	15	グランダLv3	–		
ライフドレイン	16	–	–		
マジークシャワー	18	–	–		
スロワーキャノン	19	マジークシャワーLv5	–		
ドレインキャノン	23	マジークシールドLv5	–	–	–
ダークライ	25	フランマLv5	フロストLv5	エアリアLv5	グランダLv5
マジークシェル	28	–	–	–	–
スキルブレイク	30	–	–	–	–
マジークドレイン	31	スキルブレイクLv5	–	–	–
オーロラキャノン	31	マジークシールドLv8	–	–	–
スピードブレイク	35	–	–	–	–
ウルティマレイン	40	フランモーアLv5	フロスターナLv5	エアリアーラLv5	グランデールLv5
デモンズゲート	35以上剧情习得	–	–	–	–

菲欧娜（フィオナ）			
技能名	角色等级	必要技能1	必要技能2
回复の风	2	—	—
复活の钟	15	—	—
转移の门	16	—	—
リペアフォース	16	—	—
圣なる风	18	—	—
アンチデフェクト	19	リペアフォースLv3	—
愈しの光	20	回复の风Lv5	—
ガードシールド	21	—	—
祝福の风	22	—	—
ルミエラ	23	—	—
白き疾风	24	—	—
エアロフィールド	25	ガードシールドLv3	—
天使の歌	26	回复の风Lv5	祝福の风Lv5
ミラクルブラスト	27	アンチデフェクトLv5	エアロフィールドLv5
精灵の光	28	祝福の风Lv5	—
ルミエラーナ	30	ルミエラLv5	—
奇迹の风	33	—	—
青き旋风	35	白き疾风Lv5	—
白き镇魂歌	38	愈しの光Lv5	复活の钟Lv5
エンゼルダスト	40	愈しの光Lv5	ルミエラーナLv5
ホーリーベル	剧情习得	—	—

流程攻略篇

顺着圆环楼梯向下，出门后吉尔巴特·布朗会与甲胄男对决，象征性地打上几个回合，待甲胄男放必杀技时战斗强制结束。随后在士兵的扫射下，少女与吉尔巴特逃上飞空船逃走，然而断裂的绳索导致吉尔巴特从飞空船坠入深渊。



数日后 伦敦布朗邸

艾万斯为布朗夫人——玛格莱特带来了飞空船在地中海坠毁的坏消息，飞空船船体斑驳，似乎被袭击过，更坏的消息是，船上并没有发现吉尔巴特。

为了找回失踪的父亲，艾迪·布朗决定踏上冒险之旅。然而，年纪尚幼的他被劝阻道，这种危险的事情还是交给专业的冒险者比较好。艾迪说，既然如此，就让我成为冒险者吧。出门后向右到达ロンドンセンター。

ロンドンセンター

要想成为冒险者必须通过冒险协会的许可，冒险协会在地图上以字母“A”标识，进入后与前台的女性对话。被告知要想成为冒险者必须先通过实力测试，测试的内容是打败下水道里的怪物老鼠。不过下水道里除了老鼠外还有其他魔物，千万小心。

走出冒险协会后一直向右，可进入ロンドンイースト·エンド。

ロンドンイースト·エンド

向右上方走，在下水道门前遇到玛丽。她说老鼠偷走了帕德哥哥的宝物，帕德为了追回宝物追了进去，但很久都未返回。她拜托艾迪进去后找到帕德，并将其带出。



ロンドン地下水道

进入迷宫后走到最左端后往下，最下方有一个宝箱，搬下红色把手后水会退去。渡过浅水沿着惟一的一条路会发现被老鼠围困住的帕德，两人协力战胜老鼠后，帕德警告艾迪这不是小孩子玩的地方，艾迪说明自己是为了成为冒险者才来，而帕德却误以为他也是为了发财才去做冒险者，抛下艾迪独自离去。

继续向右会遭遇巨鼠，巨鼠的脖子上套着半块金属牌，和帕德一起将其打败，艾迪表明了自己想成为冒险者的理由。而帕德也正在寻找自己的母亲，母亲和他一样，也拥有半块金属牌。艾迪邀请帕德也加入冒险协会，因为协会中有很多前辈，或许会知道金属牌的秘密。

ロンドンセンター

进入冒险协会，与前台小姐对话后获得冒险手帐，可以记载路途中的各种事物。同时前台小姐替艾万斯传话说，如果艾迪正式成为了冒险会员，那么就前去伦敦的飞空船船坞。出冒险协会一直向下走即可。

ロンドン飞空船ドック

船坞中，艾万斯将吉尔巴特那修理好的飞空船交给艾迪，让他利用这个去寻找父亲。不过飞空船的飞行核心没有修理完全，因此无法飞太高，不过寻找吉尔巴特应该够用了。吉尔巴特在失踪前曾告知艾万斯自己会去开罗，开罗是埃及的城市，从伦敦一直往东南方向飞，跨越地中海后便可抵达。



カイロ

先和酒场边青色衣服的哈桑对话，得知一位女学者就在酒场内，她可能知道吉尔巴特的下落。进入酒场与右上角的夏莉对话，她是一名考古学者，也是吉尔巴特的学生。她说吉尔巴特对开罗的金字塔有强烈的兴趣，说不定可以在那里找到线索。得到金字塔的钥匙（ピラミッドの键）后离开开罗，利用飞空船前往开罗下方的金字塔。

ピラミッド

5400G

名前	個数	G
古いアクセサリー	1 (1)	100
古びた紙	1 (1)	200
不思議な石	1 (1)	300
不思議な石	1 (1)	400
不思議な石	1 (1)	500

黄金のスカラベみたいだぜ。



第一层的机关在上方，通过一段很长的路，对着石台使用钥匙即可，注意石台前的一处地板是机关，踩上去的话会掉到下一层（后面只要是地面有裂纹的地板均是如此）。打开石门后向右，在上下走向的通道会有石球机关，触发后立刻向下奔跑，然后向左拐进入第二层。

第二层打败第一个石棺中的木乃伊获得玄室の键，在第三层的石门前使用钥匙可进入墓室，与石棺中的法老交战，打败它后石棺移开，进入第四层。

第四层是金字塔内的亚历山大图书馆，在这里遇到一个名为卡尔洛斯的男子，他是为了吉尔巴特的研究来到此地，但对吉尔巴特的行踪并不知情。爬上楼梯找到吉尔巴特遗留在这里的管子，拿了宝箱后返回开罗。

カイロ

夏莉说吉尔巴特可能去了巴贝尔塔，然而巴贝尔所在的高地与开罗之间有山脉阻隔，以艾迪现在的飞空船是无法飞跃的，必须修好飞空船的飞行核心才行。在酒场与吧台前的布莱昂对话，得知能维修该装置的人在梅尔贝尤村。梅尔贝尤村在法国巴黎的南方森林中。

メルヴェイユ村

先去上方的长老家，长老说这个村子里有一个名叫梅乐迪的女孩子会修理飞空船。返回飞空船时遇到梅乐迪，她说要修理飞空船必须魔力的结晶，该结晶在矿山中可以采掘到。在向非洲南部移动时会遇到空贼丝科莱特并与之战斗，注意多买几个修理装置给飞空船补充HP。绕过好望角折到西部可见到城市开普敦。

ケープタウン

和冒险协会门口戴草帽的ザッカリ一对话，得知矿山在城镇北部的山谷中。贴着非洲的西海岸飞行，找到缺口后进入，再向南飞一段距离即可发现矿山。

エテルナ矿山

矿山中有东采掘所、西采掘所和大采掘所三处主要分支，我们的目标水晶在大采掘所，也就是矿山的最下层。玩家可以先到东、西两处拾取宝箱，最后再去大采掘所。大采掘所前有一处补给记录点，不过这里并没有BOSS战。拿到水晶后乘坐飞空船返回梅尔贝尤村。

メルヴェイユ村

返回梅尔贝尤村，梅乐迪利用水晶的力量修复了飞空船的飞行核心，就在一行人准备前往巴贝尔塔时，村子突然发生强烈的震动。

来到长老家门前，曾经被村子追放的哈鲁特曼威胁长老让村中的魔法使都为自己效力，否则就烧毁村庄。梅乐迪自然不会让他这么做，战斗几回合后哈鲁特曼会自行撤退，从他的话语中得知梅乐迪似乎有着惊人的魔法血统。然而之前被魔法攻击过的长老已经走到生命的尽头，他嘱托梅乐迪，愤怒的力量只会带来灾难，让艾迪和帕德好好保护她。

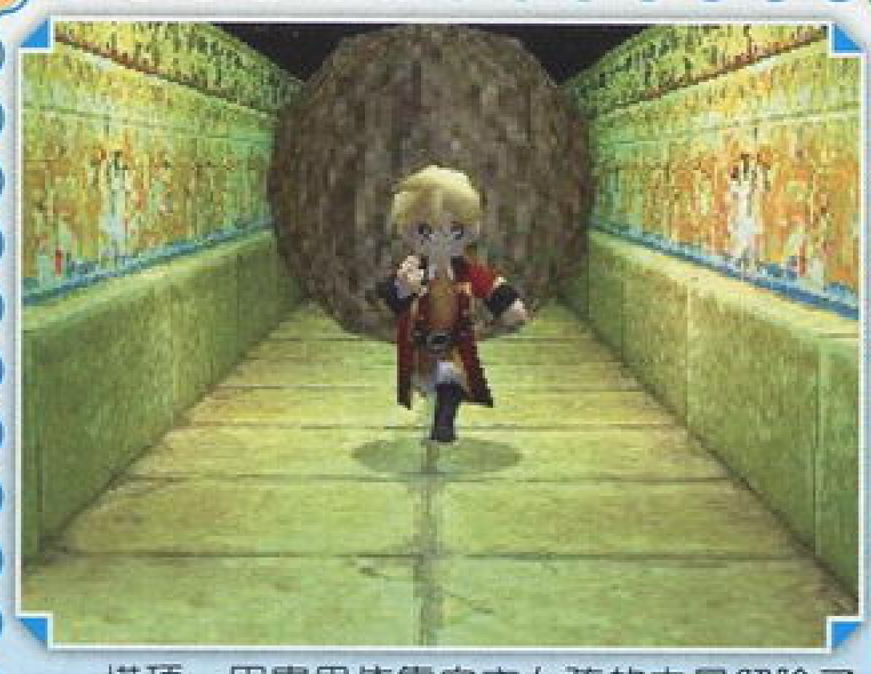
安葬了长老后，众人继续向开罗东部的巴贝尔塔进发。

バベルの塔

在塔前遇到一位叫雷斯塔的大叔，他说自己用飞空船载着艾万斯和一名女子来到这里，可遭到到一群黑衣人的袭击。艾万斯和女子已经逃进塔内，而那些穿着黑衣服的家伙也追了进去，塔内的情况还是未知数，担心艾万斯的艾迪立刻冲进塔内。

在塔内第一层遇到艾万斯，艾万斯告诉艾迪，他的父亲吉尔巴特在失踪前曾经救了一位女孩子。这个女孩子是和遇难的飞空船一同被发现的，而根据她的口述，最后见到吉尔巴特便是在这座塔中。现在黑衣人一众已经将女孩掳向塔顶。艾迪让艾万斯先回到飞空船上，自己去营救女子。

第二层的宝箱需要先走到楼梯上方后返回才能拿到，不要漏掉。第三层需要先乘扶梯打开机关后再返回原路才能继续前进。



塔顶，甲冑男依靠白衣女孩的力量解除了封印，这家伙正是哈鲁特曼的同伙，一场恶战在所难免。然而和吉尔巴特一样，三人仍然不是甲冑男的对手，就在三人即将被杀死时，少女菲欧娜以自己的力量救下他们。由于当前敌我力量太过悬殊，只得先将仇恨放到一边，保全性命。

逃出塔后，在飞空船上大家各自做了自我介绍。少女菲欧娜隐藏的神秘力量是导致其被结社绑架的原因，可是菲欧娜却失去了被绑架之前的记忆。艾万斯提议艾迪向自己的故交贝尔特利丝求助，贝尔特利丝先居住于伦敦。

ロンドン ウエスト・エンド

进入伦敦后向左前往西郊的贝尔特利丝家，众人将吉尔巴特失踪以及救助少女的事情告知她，她答应暂时收留菲欧娜。这栋宅子是伦敦最安全的地方，贝尔特利丝让大家放心。同时，她也答应帮助艾迪进一步打探吉尔巴特的消息。在众人即将离开府邸时，贝尔特利丝对帕德不小心掉落的金属牌似乎很在意，然而当帕德询问其详细情况时，却又被对方搪塞了过去。

走出府邸，艾万斯告知艾迪自己在进行对世界上遗迹中的财宝搜寻工作，让艾迪在乘坐飞空船时假如发现了什么，就前来通知他。而第一个任务，就是寻找从开罗到尼罗河之间的亚布神殿。



アブ・シンベル神殿

乘坐飞空船前往开罗（不要着陆），沿着尼罗河飞行便可发现神殿，随后返回伦敦。

ロンドンセンター

王立博物馆在北部，进入后向艾万斯报告，获得报酬"不思议の石"。在此后的旅程中，只要跟城镇中的人们对话，就有可能发现遗迹情报，之后寻找到遗迹并向艾万斯汇报便可获得报酬。

ロンドン ウェスト・エンド

前往贝尔特利丝家，昏迷的菲欧娜终于恢复了意识。这时在金字塔中遇到的卡尔洛斯也受贝尔特利丝的邀请来到府邸，他说自己已经掌握了吉尔巴特的行踪——圣彼得堡。

走出府邸，菲欧娜追上队伍，表示自己也要一起去寻找自己的救命恩人吉尔巴特。圣彼得堡是当时俄罗斯的首都，从伦敦一直向东即可到达。

サンクトペテルブルグ

与地区中央的伊万（イヴァン）对话，他说前段时间将飞空船借给了一个冒险者，而外表描述正是吉尔巴特无疑。进一步的情况可以在酒场向空贼打听到。向西进入圣彼得堡西部北面的酒场，与吧台前的女空贼丝科莱特对话，得知飞空船在东部山脉的情报。前往东部山脉，发现丝科莱特已经与结社的飞空船交战。对方的飞空船虽然看上去强大，实际上还不如高空中的杂兵有威胁，让帕德使用援护攻击，同时提高我方飞空船的魔法防御力，很快就能将其击坠。然而，对方被打败后嘴上并不服输，在洋洋得意地宣称吉尔巴特已被自己击沉后逃离战场。继续向东，进入西伯利亚村。

シベリアの村

跟入口附近戴着高帽的デオドール对话，他说看到一艘飞空船坠落在北方一个可疑的建筑前，不过船上的冒险者却精神抖擞地踏上翻越北方山脉的旅途。出村子后向西飞行可到达西伯利亚基地。

シベリア基地

到达基地上空后会强制三连战，对方分别是格拉姆舰一、二、三艘，使用帕德的援护攻击可很快解决，胜利后进入基地内部。由于丝科莱特加入队伍，虽然不归我方控制，不过在战斗中会自动援护，攻击力不凡，利用她在队期间可多练一下级。

第一层第二区划的十字路口左右两边各有一个宝箱，进入第二层的第一个区域要先乘坐吊轨车。进入研究室可见到结社在这里从事着制造兵器的举动，这时吉尔巴特出现，并将菲欧娜唤到跟前，说是要给她看一样东西。然而这个吉尔巴特却是冒牌货，"他"的真身是丝科莱特那原本已经应该被结社杀死的妹妹艾斯特尔，利用变身的魔法欺骗了大家并掳走菲欧娜。然而，艾斯特尔却对姐姐丝科莱特没有任何记忆。

追到二层的研究区划通路时，先往下走，按下红色按钮停止风扇的转动，接着向上通过风扇进入下一区域。

第二层エレベータホール的十字路口左右两侧虽然可以调查，但会无限出现敌兵，因此无法进入。但这些敌兵的实力很弱，经验值不少，可借机蹭几级。

进入第三层的管制室，可见到艾斯特尔和罗兹威尔挟持着菲欧娜，罗兹威尔说艾斯特尔的记忆已经被结社洗去，现在成为结社的重要战力。罗兹威尔正要利用菲欧娜和巴贝尔塔发现的石板做试验，这个石板是通往神界之门的一块，配合上基地提供的能源，以及作为关键人物的菲欧娜，便可打开神界。

被击败的罗兹威尔企图做最后的挣扎，然而他的试验还是以失败告终。艾斯特尔舍弃了这个结社的失败者离去，挂念妹妹的丝科莱特让众人赶紧逃出即将崩塌的基地，自己追随妹妹而去。

从基地逃生后，众人被王立探查局的战舰营救，舰长告知基地里并没有发现吉尔巴特，想来已经逃难到别处去了。跟舰上所有人对话一遍后到达伦敦。



ロンドンセンター

从伦敦中心向西，进入布朗宅。跟帕德、菲欧娜、梅乐迪对话后返回客厅，三人的位置分别在西边的走廊、北边的阳台、东边下方的客房。再跟夫人、艾万斯以及管家威廉对话，便可准备第二天的行程了。

次日，前往王立博物馆，夏莉将艾迪带到博物馆地下的秘密司令室。佛格局长委托艾迪去世界各地寻找神界之门的碎片，碎片总共有7枚，其中一枚在西伯利亚基地爆炸时去向不明，王立调查局必须抢在结社之前收集这些碎片。第二枚碎片的情报在南非首都开普敦。

ケープタウン

进入镇子与杨贵自动发生对话，她告知艾迪，第二枚碎片在艾特露那矿山被封锁的废坑尽头。

エテルナ矿山

走到之前采掘魔力水晶的大采掘所，进入左上方被封锁的坑道。再乘坐第二辆矿车，经过变轨扳手时按↓+A调整轨道，否则无法通过。接下来的矿车稍微复杂一点，有两个连续开关，经过第一个开关时先不要动，只调整第二个开关，接着等矿车开到尽头时重新返回，此时触动第一个开关，两次变轨完毕后可继续前进。接下来的两个矿车分支，先选择左边的拿取宝箱，然后乘坐上方的矿车，变两次轨道可来到最深层。

第二枚碎片如预期地出现在大家眼前，可除了菲欧娜外谁都无法直接触碰。在菲欧娜回收碎片的瞬间，奇异的影像浮现在她眼前，似乎是她记忆断片的一部分。看来只要收集所有的碎片，菲欧娜的记忆便可恢复。

可杨贵此时表明自己是结社的一员，随后进入BOSS战。本战是剧情必败的一战，除了魔法外所有攻击都无法命中她，几个回合后战斗自动结束。



ロンドンセンター

前往博物馆的地下司令室，艾迪向佛格质疑为什么结社会预先知道自己的行动，佛格说探查局内部可能有间谍。一天不将间谍找出，探查局对结社就会永远处于被动位置，佛格让艾迪与基地内所有人物对话，找出间谍的身分。



先到走廊下与パージバル对话，他说刚才在走廊下跟卡尔洛斯打招呼，对方没有理睬他。再跟佛格局长身旁的女性对话，得知今天卡尔洛斯并不在伦敦。然而在走廊左侧的第二个房间，却见到鬼鬼祟祟的卡尔洛斯，原来“他”也是艾斯特尔冒充的。

艾迪对使用瞬移之术逃走的艾斯特尔毫无办法，只得先向局长报告。这时真正的卡尔洛斯已经站在局长身边，夏莉说艾斯特尔从基地偷走了阿拉拉特山的资料。阿拉拉特山在伦敦东南方的高山地带，那里应该就是第三个碎片的所在地。由于下一个迷宫会有即死攻击的怪物，因此可多买几个银之圣杯备用，如果菲欧娜被即死可立即将其复活。

アララト山



通过山腹洞窟和水脉洞窟可登陆箱舟，传说该箱舟就是当年用来拯救世界免于被洪水淹没的诺亚方舟。下到底层的大圣堂，站在圣堂前部的基台上按下按钮，然后返回箱舟第一层的暖炉前，调查并点燃暖炉，第二层的石门会打开。进入石门后石台上果然有神界之门的碎片，然而结社的人也如期赶到，这次是杀害了梅尔贝尤村长老的哈鲁特曼。将其打败后，哈鲁特曼会说出梅乐迪的身世：她的母亲米迪亚生前是一位很有才能的魔女，但因为背叛了哈鲁特曼，为了保护丈夫和女儿而死。哈鲁特曼让梅乐迪保重好自己的性命，否则就会让米迪亚的死变得毫无意义。回收完碎片后返回伦敦。

ロンドンセンター





前往博物馆的司令室，将碎片交给局长后回到伦敦的街道中心会自动与ドロシ−对话。她告知艾迪贝尔特利丝的首饰被老鼠偷走，现在那只老鼠逃进了下水道。往东进入右上角的下水道，与巨鼠作战。这只老鼠比之前强了不少，用艾迪的连续攻击技能可对其造成有效打击。由于对方攻击力很高，可以辅以防御力上升技能，菲欧娜注意给贫血队员回复HP。

打败巨鼠后拾起被偷走的首饰，帕德却意外地发现这个首饰与自己拥有的金属牌非常相像。众人决定再度拜访贝尔特利丝。

贝尔特利丝说自己并非帕德的母亲，这块金属牌是从朋友那里得来的。但贝尔特利丝说现在并不是让他们母子重逢的好时机，因为这既对帕德是一种伤害，对他的母亲也是一种伤害，具体原因则没有多作解释。帕德出人意料地并没有动怒，他将金属牌还给贝尔特利丝，说只要母亲还活着就好，这样总有一天可以见面。

随后前往船坞，丝科莱特由于自己的飞空船还因为上次的爆炸在修理，所以委托艾迪带自己前往印度德里的涅磐宫，因为有人在那附近发现了艾斯特尔的行踪。前往印度需要从非洲中部绕过去，因为亚洲北部的山脉会挡住飞空船的航线。

ニルヴァナ宫

与看门人对话后得知艾斯特尔利用魔法进入了涅磐宫，但宫殿的大门是紧锁的，钥匙在德里街的宝物库里。

デリー

整备一下装备，前往北面的宝物库，和ナジム对话得到“神殿の匙”。

ニルヴァナ宫

进入涅磐宫，探索一下宝箱，先进入西院。注意地面的坑洼，踩上去会掉落到下一层。第二层和第四层均有不错的武器，不要错过。按下第四层的按钮后回到大路，转向东院。东院的宝箱里有一把土属性剑，不过此迷宫的敌人大多弱火，可不必急着给艾迪更换。到第四层按下按钮后就可以去向中央大道的正门。

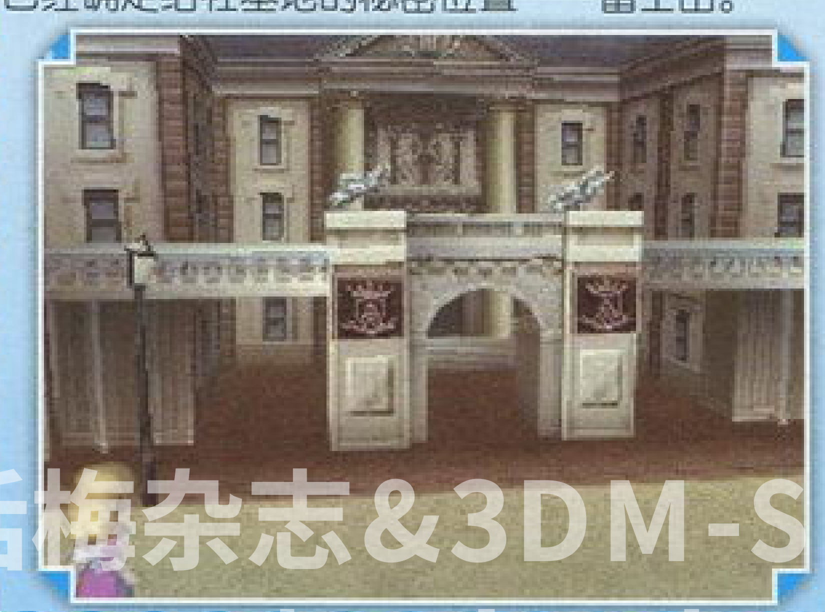
记录点前艾斯特尔出现并奔向神殿的深处，丝科莱特也追了进去。然而等艾迪也进入神殿后，等待他们的却是两个丝科莱特，其中一个定然是艾斯特尔利用变身术假扮的。梅乐迪误打误撞识破了艾斯特尔，随后进入BOSS战。这场BOSS战相对有点压力，先让艾迪用连击击倒杂兵，然后用普通攻击集中攻击艾斯特尔。因为艾斯特尔的魔法攻击比较高，因此要做好回血工作。

将其打倒后艾斯特尔摆脱了精神控制，加入我方阵营，敌方BOSS杨贵出现。如果上一场结束时HP所剩无几，一定要赶快回复。这一战比之前反而简单一些，让艾迪提升自己攻击力后使用连续斩特技，2～3回合便可获胜。

走出迷宫时，艾斯特尔和丝科莱特离队，临行时艾斯特尔告诉艾迪，结社的秘密基地在日本东京。吉尔巴特一直以结社为敌，说不定会前去捣毁基地。

东京

一直向东即可到达日本东京，先去装备店换一身新货，返回船坞会碰上卡尔洛斯。卡尔洛斯也掌握了结社基地在日本的消息，局长也正向此处赶来。不过因为航空母舰太过显眼，因此没靠日本太近，卡尔洛斯让艾迪驾驶飞空船着陆母舰。向局长汇报完情况，卡尔洛斯发来联络，说已经确定结社基地的秘密位置——富士山。



富士山

与局长对话后来到富士山基地，这里的迷宫场景里有很多蓝色守卫，在探索时系统会让玩家强制避让。顺着梯子下到中央，碰上敌方BOSS华京，他拥有穿透一些物质的能力。不过由于基地被艾迪以外的人物入侵，华京暂时撤退。下到地下2层时先去左上方的独房，为了让航母能炮轰基地，需要抢在吉尔巴特破坏基地前打开火山口的门。

固定对话完毕后该层左边的看守会消失，向左走返回地下1层。这时守卫的配置会发生变化，往右上角的楼梯靠近可以找到动力室以及左边的制御室，触动机关后火山炸弹启动，要阻止火山喷发就得返回刚开始的电梯，下到最底层，记录后与华京交战。华京刚开始会展开完全防御罩，此时任何攻击都对其无效，我方注意补充HP即可。待几回合过后防御罩会失效，此时是攻击的好机会。这场战斗原本在理论上会比较难打，不过由于我方有玛姬不断地补充HP和提高全员防御值，对方魔神剑的威力几乎没有太大威胁，我方的主力攻击依然靠艾迪的连续斩击技。

打倒华京后，火山炸弹已经爆炸在即。此时吉尔巴特赶到，扳下机关让炸弹被熔岩吞没，阻止了世界的毁灭。局长的母舰突入火山，将众人救出，吉尔巴特父子也终于团聚了。

ロンドン

回到家，玛格莱特狠狠教训了乐不思蜀的吉尔巴特，吉尔巴特拉起艾迪当挡箭牌，自己跑回房间去了。追到左下角的房间跟吉尔巴特对话可习得剑技"スーパーノヴァ"，跟母亲对话后接着到阳台、右下角客房、走廊分别跟菲欧娜、帕德和梅乐迪对话，之后返回居间。

第二天醒来前往船坞，艾万斯将新的飞空船マーベリック2世号送给艾迪，此后就可以在低空按两次R键飞到更高的地方，无视山脉的阻隔。行驶一段路程后收到SOS求救信号，信号源是伦敦西边遭受空贼袭击的飞空船。上升到第二层天空，一直向西飞到靠近南美的地方会发现三艘飞空船，将空贼击败后艾迪将遇难飞空船上的生还者带回伦敦。该飞空船上一名叫伊丽莎白的女性拥有跟帕德一模一样的金属牌，不过她因为空难在10年前就丧失了记忆，可以断定她就是帕德的母亲。然而，帕德此时反而不与母亲相认，一方面不想惊扰母亲现在的宁静生活，另一方面也不舍得现在的伙伴们——尤其是梅乐迪。

一直向西飞会受到艾万斯的信号，艾万斯告诉他们下一块神界之门碎片的地点——黄金乡。黄金乡是一座幻之都市，关于它的情报，可以在纽约打探到。

ニューヨーク

前往冒险协会与左下角的人对话，得知有个住在这里的名叫哈巴特的人知道黄金乡的位置。前往城市东北角的公寓，与玛丽莎（マリッサ）对话。玛丽莎说哈巴特去了亚马逊河附近一个叫多加尔村的地方。

トカル村

进入南美洲的亚马逊河流域能见到多加尔村，在村子的中央地带与ラウル对话，对方表示哈巴特确实来过这里，不过现在已经前往亚马逊雨林地带。乘坐飞艇向北飞行可进入亚马逊。

アマゾン



进入亚马逊可立即发现哈巴特，他也在寻找黄金乡的入口，坚信该入口就在此处，可找寻许久都未果。不过该地域依旧有探索盲区，所以暂时不要放弃。在哈巴特的建议下，艾迪一行负责调查瀑布。

瀑布后面是一个隐藏洞窟，里面的宝箱有两个不错的装备。洞窟内的石板上写着"摇曳的镜中月会指引正确的道路，大镜子的南面将刻有惟一的时间"。接下来前往密林左侧，观察圆形湖面的底部后绕湖跑一周，然后前往右下方的桥梢等片刻会有消息提示，调查瀑布旁的发光点后从右下角沼泽的方向赶往通向黄金乡的门。门前遭遇BOSS战，该BOSS的属性为土，用暗系或风系攻击均有不错的效果。将其打败后正式开始在黄金乡的探索。

入口的左右各有一个机关，全部按下后会出现新的道路。在神殿的第二层向北调查右上角的机关后，通往金色广场的道路被打开。在菲欧娜通过吊桥回收完碎片，吊桥突然坍塌，而结社的哈鲁特曼再次出现。在梅乐迪的掩护下菲欧娜顺利与大家汇合，接下来进入BOSS战。哈鲁特曼是法师型BOSS，我方黑法师梅乐迪的攻击魔法作用很小，可使用物理攻击或专注于回复；此外最好给所有队员加上魔法反射罩，帕德提高全员敏捷度，主攻依然运用艾迪的连续斩即可。

打败哈鲁特曼照例要将碎片交给佛格局长，乘坐飞空船返回伦敦吧。

ロンドン

前往王立博物馆的地下司令室，将碎片交给局长后玛姬告知梅乐迪她的母亲米迪亚被埋葬在梅尔贝尤村。尽管梅乐迪犹豫了片刻，在菲欧娜的鼓励下还是决定去扫墓。



メルヴェイユ村

跟长老家前的オーギュスト对话得知长老的遗物里有一封留给梅乐迪的信。走近长老家左侧发光的桌子得到“ミディアの形见”，之后前往村子右上方的墓地，母女交谈后梅乐迪习得“デモンズゲート”。解开梅乐迪的心结后离开村子，这时会接到艾万斯的联络，让艾迪一行前往里约热内卢与之会面。

リオ・デ・ジャネイロ

里约热内卢位于南美东海岸，到达后前往左上角的图书馆与艾万斯交谈，得到“谜の海图”。这张海图是吉尔巴特在富士山的基地中找到的，艾万斯建议艾迪去街道上碰碰运气，看能否遇到知情者。

前往右上角的集会所得知一个名叫托马斯（トマス）的人知道海图上岛屿的位置，再到右下角的民家2楼找到托马斯，他说海图上标识的是复活节岛，该岛位于南美洲西部，所有前去探险的飞空船都没有能成功返回的，是名副其实的魔鬼海域。要去复活节岛需要飞到第三层天空，这层的敌人普遍较强，出发前先将飞空艇及角色装备整备好。

イースター诸岛

先到南岛遇到哈巴特，被告知将8个岛其中4个岛上的石像都调整到面向群岛中心，这样可使台风停止。调整方法为：东之岛的石像向左、北之岛的石像向下、西之岛的石像向右、南之岛的石像向上，操作完毕后可进入龙之祠。

进入龙之祠再退出会与守护之龙交战。本BOSS战分为两场，第一场是飞空船战，第二场是角色战，BOSS依旧是无属性。胜利后碎片神殿浮出水面，取得碎片后菲欧娜的记忆有有所恢复，不过同时也感到了某些不祥征兆。为了打消一行人的不安，守护龙建议他们走一趟雅典卫城。

アクロポリス

饱经历史风霜的雅典卫城展现出衰颓凄凉而并不使人悲伤的自然风貌，这里的宝箱有不少好东西，尽量不要漏掉。移动路线并没有弯道，只不过在アタロス宫时要攀上右侧倒下的柱子才能移动到下一个场景。在神殿的尽头打开神殿中央的箱子，女神芙蕾雅出现并与众人交战。该BOSS属性是暗，虽然菲欧娜的光属性魔法理论上克制对方，不过还是让她专注于回复。另外将菲欧娜的“白き疾风”提升到LV5可以在35级时学会让指定角色一回合行动两次的“青き旋风”，对主攻手艾迪使用该魔法，可以让艾迪在提升自身攻击力后立即使用连续斩。梅乐迪没有什么有效的攻击手段，为艾迪和帕德加魔法反射即可。

ロンドン

乘上飞空船收到吉尔巴特的通信，于是众人再次返回伦敦。吉尔巴特已经让艾万斯把下水道之前封闭的门打开，现在可以探出全图了。这里可以获得黑色大剑设计图，不要错过。登上梯子来到王立探查局地下1层的地下博物馆，探查局在这里从事着对碎片的研究。然而众人却意外地发现原本应该在西伯利亚基地崩坏时失踪的神界之门碎片已经被探查局偷偷回收到这里。原来吉尔巴特也觉察到探查局并非是单纯的“正义的同伴”，他们和结社一样，也企图使用碎片的力量实现野心。

返回上层会遇到富士山基地的敌方BOSS华京，他的物理攻击较有威胁，应尽快让艾迪提高我方的防御力，打法上可照搬前一次，如果SP足够的话就尽快让艾迪的连续斩修满，会让战斗轻松很多。打败他后能得到最后一块碎片，此时传来结社入侵探查局的警报，于是夏莉让艾迪先保管这些碎片。

存档后向地图左边的中央司令室走，推开门进入探查局司令室，进入与结社甲胄男卡曼的BOSS战。比起之前的华京，卡曼反而比较好打，对方属性为火，可以让梅乐迪用水系魔法攻击，当然进攻主力依然是艾迪。打败卡曼后结社的首脑泰拉出现，吉尔巴特拖延住他的攻击，让艾迪赶快带着菲欧娜和碎片逃跑。

联络通路的机关需要先按下所有按钮，然后再按左下方的按钮，可打开上方的门。玛姬告诉众人，七块碎片中的最后一块在美国的杜查贝尔。



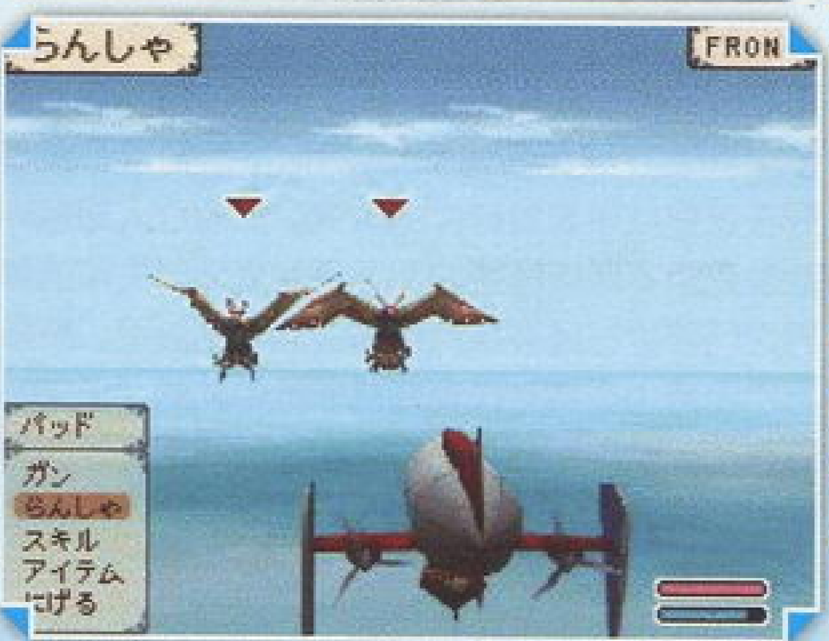
トゥームチャペル

杜查贝尔在纽约的西部山脉中，将飞空船调整到第二层高度可发现。在记忆房间里调查发光体后与弗雷交战，这个BOSS敏捷度较高，不过基本只有单体物理攻击能构成威胁，就算我方队员不慎死亡也没有全灭之虞。将其打败后进入周围的房间，按下所有按钮后返回记忆房间，通往圣域的入口出现。

进入圣域后佛格出现，他终于显示出自己狰狞的一面，用枪指着艾迪威胁菲欧娜取下最后的碎片。菲欧娜无奈将所有的碎片拼到一起，通向神之国度的钥匙出现，佛格取下钥匙并让一个圣堂武士拖延时间。

打败圣堂武士后追出圣域，佛格已经驾驶战舰逃跑，吉尔巴特和女空贼丝科莱特驾驶飞空船带着大家飞往南极。

南极



佛格和结社战舰正在为进入神界之门激战，此时要跟结社的巨大堡垒作战，敌方分别是有パラケルスス（HP5000）、ヘルメスアーク（HP1500）、サールアーク（HP1500）、サルファーアーク（HP1500）四个部分，建议先将HP较低的后面三个部分打掉。对付对方的高威力主炮可以先提高我方飞空船的防御力，在主炮发射前选择防御。战斗胜利后佛格和泰拉分别驾驶战舰飞进神之国。

アースカルズ

进入异世界后在村庄里补给一下，多买一些飞空船修理装置，此后的空战会比较困难。出村后前往太阳之塔。

塔的周围有光墙保护，要先消灭3个神像，分别位于东、北、西三个方向。神像的攻击力比较高，注意防御，随时保持全舰有帕德援护攻击的支援，总的来说并不算难。击败它们后可进入太阳之塔的内部。

太阳の塔

最终迷宫了，这里的路线比较复杂，首先是从失乐回廊左边的传送点前往无限回廊，按下按钮后返回，再由右边的传送点到达混沌回廊，按下中央的按钮后从左边的传送点到达不灭回廊，按下按钮后再度返回混沌回廊，这时从左下角的传送点可到达众神的广间。



向上走遭遇卡曼，将其打倒后继续往前，到达第六层的背德回廊，从背德回廊的中央传送点传送到绝望回廊后按下按钮。之后返回背德回廊，将右边的按钮恢复成蓝色，再按下左侧的按钮前往绝望回廊，按下按钮后再次返回背德回廊。然后前往背德回廊的右边按下按钮，从中央的传送点到达绝望回廊，可以看到记录点，这里记录一下就是最终BOSS战了。

进入第八层的终末之间，泰拉正准备杀掉佛格，继承神的力量。他要利用这股力量杀光互相残杀、进而导致地球所有生物灭亡的人类，再造一个新的世界。但“拥有神的力量”和“是神本身”还是有区别的，身为人类的泰拉不管有多么强大，也没有资格凭借暴力审判人类。这个BOSS是完全的色厉内荏型，用菲欧娜的青之旋风让艾迪提升攻击力并使用连续斩，其余角色专注于回复，不出三个回合即可结束战斗。

将泰拉打败后操纵泰拉执行一系列疯狂举动的元凶梅迪乌丝显出真身，很好地贯彻了RPG最终BOSS的变身原则。对付这个BOSS还是靠菲欧娜和艾迪“青之旋风+连续斩”的战术配合，保持我方不死人（为了防止“终わる世界”造成的伤害，所有角色的HP都要保持在250以上，同时要在梅迪乌丝行动前做好回复，梅乐迪和帕德专注于回复和提高我方队员敏捷度即可。

打败梅迪乌丝后我们会迎来一个很“仙剑”的伪结局，女主角为了保护世界献出自己的生命……停，这时太古之父询问艾迪是否愿意用自己的生命与死去的菲欧娜交换，众人均表示愿意，于是太古之父赐给眼前这三个人类以神的奇迹，让菲欧娜以人类的身分复活，对于菲欧娜自身来说，这也是最完满的结局。

太古之父离开后太阳之塔开始崩塌，赶紧逃到众神的广间，这时丝科莱特会驾驶飞空船前来援救。使出神之国时，艾迪将佛格递来的钥匙扔进渐渐缩小的神界之门——就让这个神之国永远化为异界，人类的过错终究还是让人类自己来赎偿好了。

研究部分

支线任务

D计划

打穿タブレット神殿后跟エヴァンス对话，前往シベリア基地。在记录点左侧发光处调查获得“D计划机密资料1”，在富士山基地地下一层动力室获得“D计划机密资料2”。向エヴァンス报告后去伦敦冒险协会跟ケイティ对话，接着去伦敦东部跟エヴァンス对话。乘坐飞空船前往テオティワカン，在“太阳と月の部屋”BOSS战，之后向艾万斯报告。

ムー大陆

让飞空船在第三层航行，靠近澳大利亚附近接到SOS信号。然后降落到第一层，在澳大利亚南部与落难船上的ジャック对话。前往伦敦，获得“ロンドン北北西”的信息，前往ロンドン北北西发生BOSS战后回去向ジャック报告。然后前往菲律宾的东ムー，点燃西区左下和东区右上的火把后登上中央的楼梯，进入后发生BOSS战。

アトランティス

先到メルヴェイユ村与グリーン对话，前往エテルナ矿山的西采掘所与アトラスガード战斗得到不可思议的石板。接着返回村子跟グリーン对话，获得“ゼフィロスの铁锤”。前往伦敦，与船坞里的グリーン对话后，纽约东南部出现アトランティス。

幽灵船

前往伦敦的ベアトリス邸与ベアトリス对话，然后到船坞跟ジョージ对话。前往デリー跟サレム对话得知东方幽灵船的消息，再赶往东京跟マチ对话，这样就可以乘坐飞空船在东京东边的第一层天空发现幽灵船，战斗完毕后返回伦敦向ベアトリス汇报。

冒险协会任务

本作的冒险协会任务分为多个等级，从E级任务开始做起，逐步推进则可提高冒险等级，最高可接S级的任务，任务解说如下。

E级任务

名称	出现时期
ネズミ扫讨作战	获得冒险手帐后

完成方法 在ロンドン イースト・エンド与ライアン对话后进入下水道打倒5只老鼠，然后返回街道时完成一场BOSS战。

名称	出现时期
思い出の指轮	到达ケープタウン后

完成方法 与ロンドンセンター的三名女性对话，然后前往金字塔，调查第一层靠近两个宝箱的发光处。

名称	出现时期
おじいさんの愿い	更换飞空船后

完成方法 在伦敦酒场跟“ゴードン”对话，然后前往エテルナ矿山的东采掘所，打倒クイーンニードル。

名称	出现时期
キノコ大量发生	完成バベルの塔后

完成方法 在メルヴェイユ村与アンリエット对话，然后到バベルの塔第四层右下角打倒6批毒蘑菇。

名称	出现时期
大切な忘れ物	完成バベルの塔后

完成方法 与ロンドン ウエスト・エンド的マドレーヌ对话，前往バベルの塔第四层，调查左上方的发光体。

D级任务

名称	出现时期
幻の食材	完成バベルの塔后

完成方法 与ロンドン旅店里的ヤン对话，收集四种食材后交给他。

食材1：到大街上的喷水池旁与イアン对话，进入下水道，在记录点附近发生BOSS战，获得“月のしっぽ”。

食材2：与ロンドン　イースト・エンド的ウィルマ对话，前往金字塔第一层靠近两个宝箱的地方发生BOSS战，获得“夜くもの丝”。

食材3：与ロンドン　ウエスト・エンド的オースティン对话，前往バベルの塔，与第二层左边发生BOSS战，获得“高级ゼリー”。

食材4：与ロンドン　ウエスト・エンド的パメラ对话，前往エテルナ矿山，在东采掘所发生BOSS战，获得“高浓度孢子”。

名称	出现时期
シベリアの绝对零度	完成シベリア基地后

完成方法 到サンクトペテルブルグ的酒场跟アクセル对话，前往シベリア2层研究室发生BOSS战，拿到青色大炮设计图后返回サンクトペテルブルグ交给アクセル。

名称	出现时期
赏金首をさがして	到达デリー后

完成方法 跟デリー酒场中的アーナー对话，然后前往エテルナ矿山的大采掘所右侧发生BOSS战，拿到道具后交给委托人。

名称	出现时期
ドラゴン退治	完成ニルヴァナ宫后

完成方法 与デリー东北部的アシム对话，然后让飞空船飞到第二层，往东发生BOSS战后获得龙炮设计图。

名称	出现时期
迷子のペット	完成エルドラド后

完成方法 前往サンクトペテルブルグ酒场，然后在伦敦南部的沙漠附近发生BOSS战，胜利后再次返回。



C级任务

名称	出现时期
エルドラドの秘宝	完成エルドラド后

完成方法 前往エルドラド记录点左侧的建筑物打倒BOSS。

名称	出现时期
远い日の约束	完成エルドラド后

完成方法 与リオ・デ・ジャネイロ船坞左上的マドレーヌ对话，接着前往エルドラド的记录点。

名称	出现时期
神殿で宝探し	完成タブレット神殿后

完成方法 前往タブレット神殿，调查中央右边的石头。

名称	出现时期
ギルバートの极密任务	完成タブレット神殿后

完成方法 先到伦敦前往ギルバート的房间，然后前往北美的テオティワカン，完成迷宫。

名称	出现时期
失われた记忆	完成タブレット神殿后

完成方法 与伦敦王立博物馆的マギ对话，前往エテルナ矿山，在东才角色调查左边的发光体，拿到后返回伦敦与マギ对话。



B级任务

名称	出现时期
暗からの挑战	发现デリー南部的レムリアの迷宫

完成方法 到レムリアの迷宫与ソクラテス对话，前往记录点上面的斗技场完成所有挑战，返回原地跟ソクラテス对话。

名称	出现时期
レムリアの秘宝	发现デリー南部的レムリアの迷宫并完成王立探查局之战

完成方法 与东京的トシヒロ对话，前往レムリアの迷宫的死者の迷宫右上方完成BOSS战。

名称	出现时期
富士の遗产	完成王立探查局之战

完成方法 前往探查局二楼独房，完成BOSS战。

名称	出现时期
アトランティスの财宝	完成アトランティス

完成方法 到アトランティス海之大圣堂发生BOSS战。

名称	出现时期
アクロポリスの秘宝	完成王立探查局之战

完成方法 前往アクロポリス的イドロ·アティコス发生BOSS战。

名称	出现时期
消えた局长	通关后

完成方法 前往伦敦的王立探查局，然后回自己家到ギルバート的房间，再前往纽约西边的トゥームチャペル，最后到记忆房间。



A级任务

名称	出现时期
天空の主からの挑战	—

完成方法 前往タブレット神殿上空进行三连战。

名称	出现时期
荣光への道	—

完成方法 到バベルの塔第五层发生BOSS战。

名称	出现时期
ニルヴァナ宫の秘宝	—

完成方法 前往ニルヴァナ宫右上，发生BOSS战

名称	出现时期
エテルナ矿山の秘宝	—

完成方法 前往エテルナ矿山，到大采掘所右侧发生BOSS战。

名称	出现时期
シベリアの宝石	—

完成方法 将飞空船调整到第二层，前往サンクトペテルブルグ北部的山脉间发生BOSS战。

名称	出现时期
地下洞窟の设计图	—

完成方法 前往テオティワカン，在地底大瀑布的洞窟内发生BOSS战。

名称	出现时期
冰の塔	—

完成方法 前往月の塔，在ヴァルハラの宫内发生BOSS战。

S级任务

名称	出现时期
箱船が残したもの	完成A级任务“荣光への道”

完成方法 到アララト山的方舟最底部发生BOSS战。

名称	出现时期
ムー大陆的记忆	打倒支线任务“ムー大陆”的ラ·ムー后

完成方法 前往ムー，在记录点附近发生BOSS战。

名称	出现时期
龙の证を持つ者	完成A级任务“荣光への道”

完成方法 前往タブレット神殿与ノエル对话，将飞空船飞到第三层的南美洲上空遭遇龙，连续遭遇两次并将其打倒后向ノエル报告。

名称	出现时期
黑き恶魔の衣	完成A级任务“冰の塔”

完成方法 前往月の塔第六层的回廊右侧，经由传送到到第八层，发生BOSS战。

名称	出现时期
白き天使の衣	完成A级任务“冰の塔”

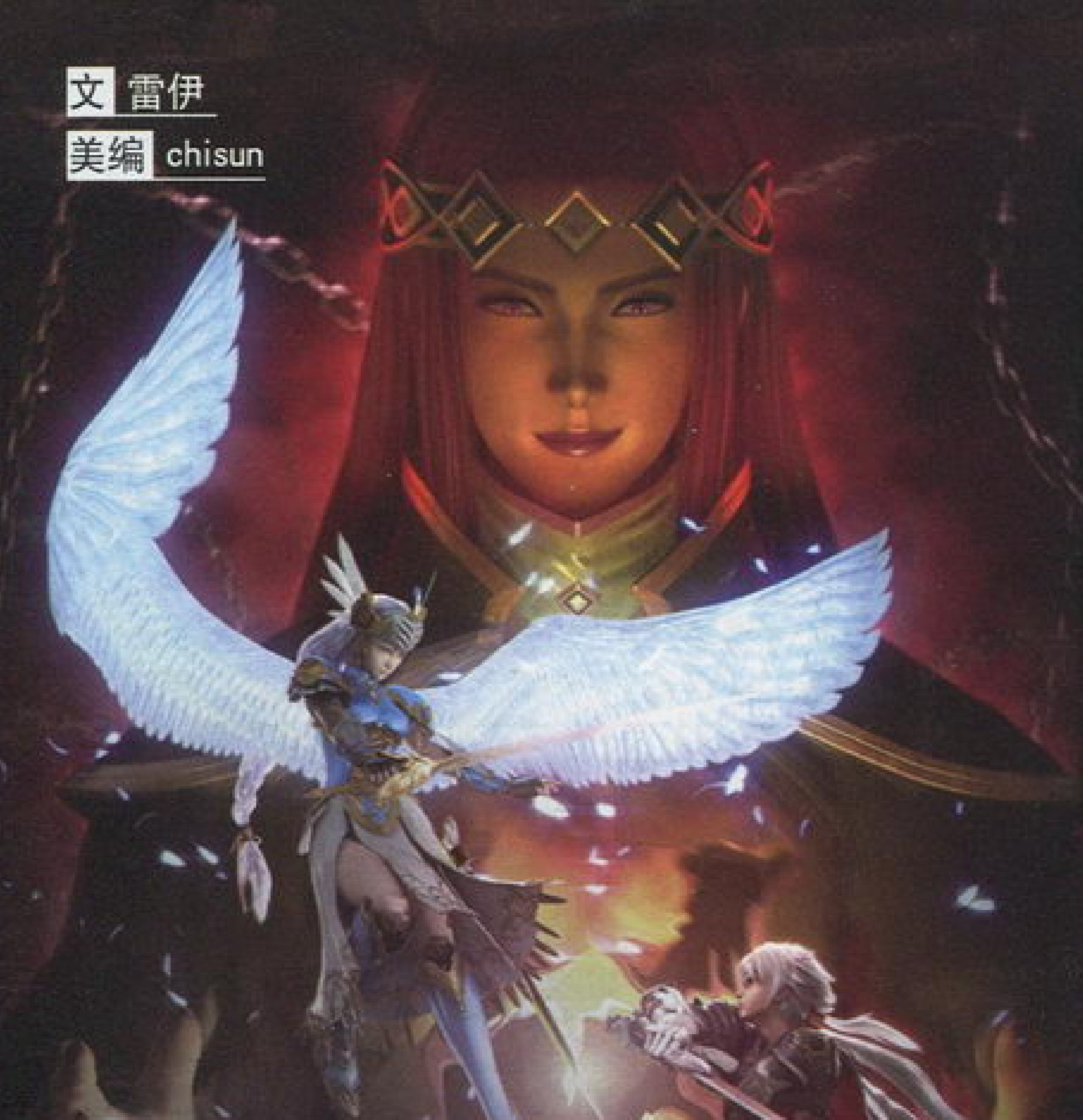
完成方法 前往バビロン空中庭院（跟月之塔几乎重叠的第三层天空），在封印的祭坛发生BOSS战。



玩后感

这款游戏很容易博取老玩家的好感，虽然剧情极端老套，不过由于节奏把握得比较好，因此玩起来并不会觉得无聊，各种支线任务也大大延长了游戏的可探索度。缺点在于我方队伍中的四名角色在平衡性的把握上还稍欠火候，主角的过分强势使得战术较为单调，而法师的作用也只能体现在杂兵战中。

文 雷伊
美编 chisun



当初得知本作将包含战棋游戏的成分时，不少玩家曾经对游戏的素质表示怀疑，担心它会不会因此走形。但是tri-Ace毕竟是制作RPG的行家，即便是在融入了战棋游戏的要素之后，本作也没有丧失系列一贯的精髓，并且还衍生出了新的战斗思路，使游戏多了一分策略性。当操作四名同伴对敌人进行爽快的连击并用大魄力的决之技结束战斗时，你会发现，本作其实还是我们所熟悉的那个《女神侧身像》。

攻略透解 GUIDE THROUGH　推荐度 A

女神侧身像 负罪之人

ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者

NDS				
Square Enix/tri-Ace	RPG	2008年11月1日	日版	
1人	1Gb	5040日元	无对应周边	

系统介绍



基本进行方式

本作是按照章节来推进流程的，每个章节包含着若干场强制战斗，将它们依次完成就可以继续推进剧情。根据女神之羽的使用频率，各个章节的内容也会发生变化。和系列以往的作品不同，游戏中并没有城镇地图以及传统意义上的迷宫。世界地图上分布着各个地点，玩家需要通过选择在这些地点之间移动来触发剧情或进入战斗。其中上屏为世界地图全图，下屏则为扩大图，通过十字键或者L/R键可以进行地点选择。上屏地图全图上的圆圈根据颜色不同代表着不同的含义：绿色圆圈为现在所在地点，蓝色为非战斗区域，红色为战斗区域，黄色为自由战斗区域。



设施的利用



各个城镇上主要包括两种设施——商店（ショップ）以及酒场。

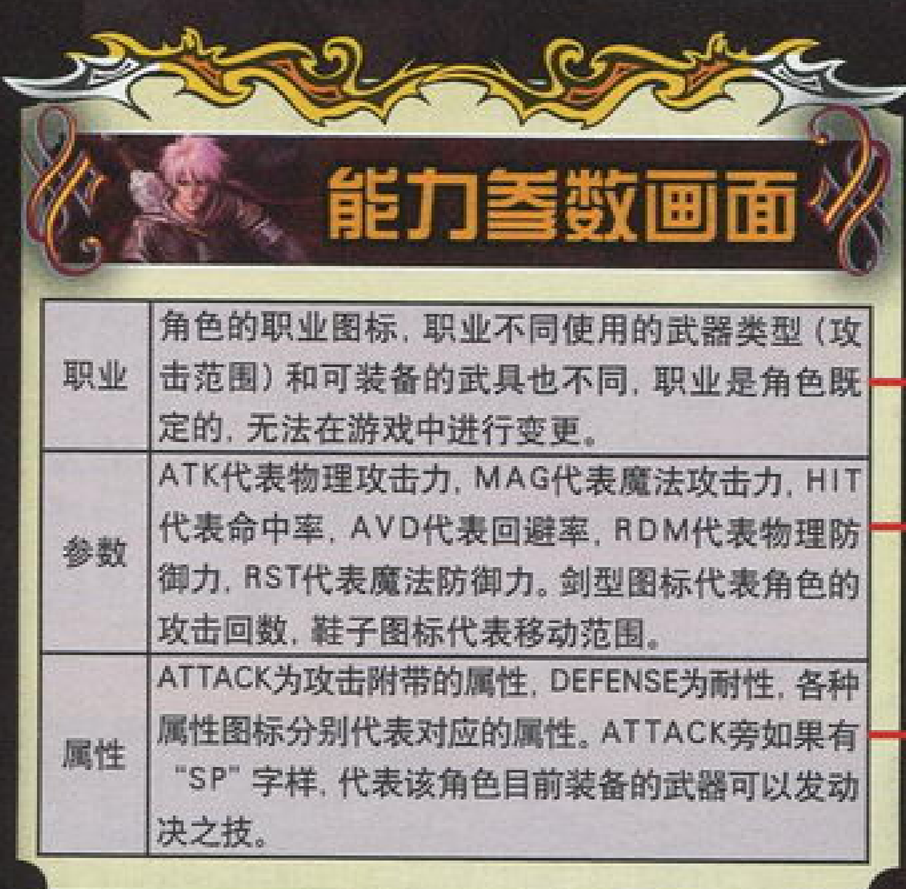
商店中可以进行物品的买卖，按十字键的左右可以切换物品的种类，从左往右依次为武器、防具、饰品和消耗品。在购买菜单中按L或R键可以切换角色，这样在购买武具的时候就可以在上屏查看角色是否可以装备该武具并表示装备该武具后能力值方面的变化。另外，按SELECT键可以按各种排列方式对物品进行重新排列以方便查找。

酒场中可以听取一些情报，主要是一些与游戏故事背景有关的消息以及豆知识，有的情报名前面有感叹号标志，这样的情报听过之后，地图上会出现新的战斗区域，前往该地点就会触发自由战斗。

菜单解说

在世界地图或者城镇中按X键就可以调出菜单，其中包括了4个项目。

道具（アイテム）	查看和使用目前持有的道具。按十字键的左右可以切换道具类别，在使用道具的时候按L或R键可以切换使用对象。
整备（セットアップ）	包括5个子选项。“装备”为替角色更换武具装备。“攻击技”为查看和更换角色使用的攻击技，物理攻击型角色可以更换通常技的发动顺序，魔法型角色可以更换发动的魔法（根据魔法的不同，大魔法也会相应地变化）。“技能”（スキル）包括“战场技能”（フィールドスキル）和“战斗技能”（バトルスキル）两种，两者均可通过道具来习得。其中战场技能在战斗中要消耗AP才能发动，而战斗技能则是装备上后于战斗中一定几率自动发动。装备战斗技能需要CP值，CP会随着角色等级的提高而上升，上限为99。一周目时角色最多只能装备3个技能，二周目时变为4个，三周目以后变为5个。“魔法”为查看已经学会的魔法。魔法只有魔术师才能使用，通过对魔术师使用道具（魔法习得书）可以让他们学会各种魔法。“档案”（プロフィール）为查看该角色相关的背景故事。
环境设定	游戏的各种基本设定，包括对话速度、画面明暗程度以及音效大小等。
存档（データ）	储存或读取游戏的进度。



能力参数画面

职业	角色的职业图标，职业不同使用的武器类型（攻击范围）和可装备的武具也不同，职业是角色既定的，无法在游戏中进行变更。
参数	ATK代表物理攻击力，MAG代表魔法攻击力，HIT代表命中率，AVD代表回避率，RDM代表物理防御力，RST代表魔法防御力。剑型图标代表角色的攻击回数，鞋子图标代表移动范围。
属性	ATTACK为攻击附带的属性，DEFENSE为耐性，各种属性图标分别代表对应的属性。ATTACK旁如果有“SP”字样，代表该角色目前装备的武器可以发动决之技。



战斗系统

基本战斗系统

在进入关卡前，玩家可以在编成菜单中将同伴设定在NDS右侧的4个键位上，在进入战斗画面后按下对应的键位角色就可以发动攻击。不过和系列原作不同的是，本作融入了S·RPG的成分，每个关卡就是一张地图，角色的移动方式也是走格子。进入战场后会依次在我方回合和敌方回合之间切换，我方同伴全部行动完毕后轮到敌方行动，如此反复。进入战斗画面后NDS上屏与4位同伴对应图标旁的数字代表角色的剩余攻击次数。当将敌人打到气绝后再次进行攻击，敌人会掉落紫炎石，这样之前攻击该位敌人的我方同伴就能令剩余攻击次数+1，在发动阵形的时候掉落的紫炎石会变为金色的辉炎石，可令剩余攻击次数+2。另外，将敌人打浮空后再进行追打就会掉落魔晶石，每颗魔晶石可令杀敌后获得的经验值+5%。在角色装备了可发动决之技武器的情况下，当下屏左下的决之技槽蓄到100后，按下与角色对应的键位就可以发动角色的决之技。

当遭到敌人攻击后我方同伴没有陷入无法行动的异常状态的场合、且敌人在该同伴的攻击范围内，我方角色就可以对敌人进行反击，用十字键可以选择反击对象。如果不想反击，按START键可以取消反击退回到战场。在战场上按X键可以调出菜单，选择“中断セーブ”可以生成中断存档，不过该存档不能反复读取，读取一次后存档就会消失。

协力助攻系统

由于引入了S·RPG要素而加入的新系统。在战场上攻击敌人时，只要周围有其他我方的同伴并且这些同伴同样处于可攻击到该名敌人的位置，那么当一位同伴选择攻击敌人时，这些同伴也会一起加入到同一场战斗中去（可加入到战斗中去的同伴头上会有淡蓝色的感叹号表示）。为了对敌人造成更有效率的攻击并收集更多的KARMA，一般情况下都是凑齐了4名同伴再对敌人进行围攻。

阵形

攻击敌人时根据我方的站位可形成阵形，主要包括了前后（左右）来击敌人、三方向围攻敌人、四面围攻敌人。如果选择攻击时我方同伴的身上有白色的光圈则代表形成了阵形。阵形会带给我方一些有利的效果，比如决之技槽的积蓄速度提升、道具入手率提高等。另外，在阵形发动时原本攻击敌人时掉落的紫炎石会变为辉炎石，可令攻击次数+2。

AP值

AP在本作中的作用相当重要。每位角色的最大AP值为100，无法随着升级来提升。在战场上使用战场技能、战场上发动魔法、使用道具时均会消耗AP值，根据战场技能、魔法和道具种类的不同，使用时消耗的AP值也不相同。每个回合角色的AP值会得到少许回复，一般情况下回复10点，选择“待机”则可回复20点。需要注意的是，在会切换到战斗画面（需要按键操作）的战斗中，魔术师发动魔法是不用消耗AP的。

KARMA收集

除了序盘之外，几乎每个剧情关卡都有规定的KARMA值需要玩家达成。而得到KARMA的方法也很简单，就是在将敌人杀死之后继续鞭尸，这样下屏下方的KARMA槽就会不断积累。一般情况下每个敌人身上最多可获得100点KARMA，装备了“罪过の腕轮”之后可提升到120。根据过关时获得的KARMA数的高低，可以获得各种道具奖励，当获得的KARMA数为目标的两倍以上时得到的奖励最为丰厚。如果没有达成KARMA目标也不会Game Over，不过下一场战斗中会出现名为“ヘルストーカー”的强敌，将它们打倒后可以得到贵重品，不过这些贵重品没有特殊的效果，只能算作是玩家打倒了强敌的一个凭证。

女神之羽

“女神之羽”是本作的一个新系统。对同伴使用“女神之羽”的话，该名同伴的各项能力参数会变为原本的10倍并发动特殊的技能，令一些原本感觉非常困难的关卡也变得异常简单。不过作为代价，该名同伴在关卡结束后就会永远离队。同伴离队后技能可由威尔弗雷德来继承，不过在效果上会打一定折扣。“女神之羽”在每个关卡中只能使用一次，而威尔弗雷德继承的技能在每个关卡中也只能用一次。另外，使用“女神之羽”后还可以立即获得该关卡的目标KARMA值。

使用“女神之羽”习得的特殊技能

技能名	消费AP	效果	持续时间	习得对象
ヴァリの目覚め	80	自己的全能力变为两倍，使用后容易吸引敌人攻击自己	2回合	アンセル
ヴィダルの沉默	80	敌全体一定几率进入沉默状态	3回合	ロクスウェル
グレイプニルの枷	80	BOSS以外的所有敌人一定几率进入麻痹状态	3回合	シェリファ
ラタトスクの悪戏	100	给除敌队长和使用者外的所有角色最大HP一半的伤害	–	ミレイユ
ビヴリンディの盾	80	敌全体的ATK变为原来的一半	3回合	ヒューゴー
エシールの猛り	80	我方全体角色所受物理伤害无效	3回合	オーギュスト
ヘルヴォルの加护	80	敌全体RDM变为原来的一半	3回合	ナタリア
バルドルの契约	80	自身所受伤害无效，并将原本该受到的伤害以两倍效果返还给对手	2回合	ダリウス
ヘーニルの魔弹	80	我方全员射程+2	3回合	パルマー
ファーブニルの心脏	80	我方全体角色在战斗不能时立即以HP全满的状态复活	3回合	フィオナ
アールヴの吐息	100	我方全体角色消费AP变为0	2回合	ドゥエイン
エイルの祝福	80	回合开始时我方全体角色HP回复最大值的80%	3回合	ローザ
クヴァシルの酒	80	我方全体角色受到的魔法攻击无效化	3回合	リーゼロッテ
ヘズの一击	80	我方所有角色的通常攻击必为会心一击	3回合	潮
ヴェイグの雄叫び	80	我方全体角色的攻击附带即死效果	3回合	グエンダル
ヨトゥンの雪	80	除队长和人类以外的所有敌人一定几率进入冻结状态	–	ミシェル
ドヴェルグの技	80	我方全体角色的紫炎石、辉炎石的出现几率上升	3回合	アーネスト
アングルボダの诱い	50	敌全体一定几率进入毒状态	–	ラインヒルデ
アンドヴァリの遗产	80	敌全体一定几率进入诅咒状态	–	フォーネル

升级系统

战场上角色获得的经验值是共通的，打倒敌人时，战场上的所有同伴不管是否加入过打倒敌人时的战斗均能获得一样的经验值，不过处于石化或者战斗不能状态的同伴无法获得经验值。角色升级时HP会回复到最大值。



隐藏物品

有部分关卡中隐藏着部分道具，一般情况下是无法看见的。在装备了饰品“トレジャーサーチ”的情况下，关卡中埋有物品的格子上就会有彩虹色的光芒，只要有我方同伴停留在该格子上，就可以取得物品了。比较特殊的是，只要职业为盗贼的娜塔莉娅（ナタリア）在战场上，就算不装备“トレジャーサーチ”也可以发现隐藏的物品。不过关卡中埋藏的这些东西基本都是一些大路货，如果嫌麻烦，也可以选择无视。



流程分支

本作第3章以后的内容是由“女神之羽”的使用次数来决定的。需要注意的是，第3、第4章中如果使用两次“女神之羽”的话，则会进入被芙蕾肃清的剧情而导致Game Over。进入第5章后不管是否使用“女神之羽”均不会影响结局。



同伴加入情况

章节	加入同伴
第1章 焦がれたもの	シエリファ（弓斗士）、ロクスウエル（魔术师）
第2章 数奇な再会	ミレイユ（轻战士）、ミシェル（重战士）、ヒューゴー（枪斗士）
第2章 一様の暗	グエンダル（重战士）、ダリウス（轻战士）
第2章 進むべき道	ナタリア（盗贼）、アーネスト（枪斗士）
第3章 圣女	ローザ（魔术师）、ドュエイン（枪斗士）
第3章 胸奥の伤	リーゼロッテ（魔术师）
第3章 一つの终焉	潮（侍）
第4章 遗された悲剧	オーギュスト（拳斗士）、ラインヒルデ（弓斗士）
第4章 道标无きままに	バルマー（弓斗士）、フィオナ（重战士）
第4章 避けられぬ战乱	フォーネル（魔术师）

自由战斗

除了剧情战外，游戏还为玩家准备了一些自由战斗的关卡，只要在酒场听过了相关的情报，那么大地图上就会追加新的战斗地点。自由战斗关卡不能重复挑战，不需要收集KARMA，但也不能使用“女神之羽”。另外，出现的自由战斗关卡在进入下一章后就会消失。

战斗地点	出现章节	条件
カミール丘陵	第2章 一様の暗、第2章 進むべき道	在カミール村的酒场听过“カミール丘陵の怪”的情报
常夜の森	第2章 数奇な再会	在オルーウェン要塞的酒场听过“常夜の森の怪”的情报
アヤタラの森	第3章 圣女	在マルテの町的酒场听过“アヤタラの森に异变”的情报
国境门キルシェ	第3章 圣女、第3章 胸奥の伤	在マルテの町的酒场听过“コボルト袭击”的情报
ロータス湿地带	第3章 胸奥の伤、第3章 一つの终焉	在マルテの町的酒场听过“ロータス湿地带の怪鱼”的情报
ライル・ラハンの战场	第4章 遗された悲剧	在骑士都市グレンセン的酒场听过“龙讨伐”的情报
雪花の荒城	第4章 遗された悲剧	在骑士都市グレンセン的酒场听过“雪舞う荒城”的情报
国境门ユージリア	第4章 遗された悲剧	在骑士都市グレンセン的酒场听过“魔物袭来”的情报
常夜の森	第4章 道标无きままに	在オルーウェン要塞或骑士都市グレンセン的酒场听过“暗黒の赤き光”的情报
ライル・ラハンの战场	第4章 避けられぬ战乱	在アルトリア王都的酒场听过“溶岩地带の魔物”的情报
雪花の荒城	第4章 避けられぬ战乱	在アルトリア王都的酒场听过“雪の中の咆哮”

剧情流程攻略

序章

神的兵士“英灵”（エインフェリア）由战乙女挑选，成为英灵的人会被邀请到神界，被赐予参加众神之战的荣誉。“魂之选定者”战乙女，但对有些人来说，她却又是将他们所亲近的人带到神之国度的“死神”。

阿尔托利亚（アルトリア）西部的オルーウェン要塞，主人公威尔弗雷德和其好友安赛尔（アンセル）作为佣兵，被赋予了讨伐魔物的任务，而佣兵队长雨果（ヒューゴー）承诺只要杀死魔物就可以按人头得到相应的赏金。

オルーウェン要塞 正门

胜利条件 敌全灭

非常简单的一关，主要用来熟悉一下系统。我方除了威尔弗雷德和安赛尔外，还有雨果和甘达尔（グェンダル）两名LV10的角色，因此在实力方面完全不用担心。除了威尔弗雷德外的其他同伴此战都能使用决之技，所以就算是第一战也可以打得十分华丽。稍微注意一下别让威尔弗雷德冲得太前了，反正经验值是战场上的所有同伴都能得到的，还是让等级高的角色挡在前面吧。



战斗以佣兵队的大获全胜而结束，雨果吩咐大家回砦按照约定领取赏金。为了上报打倒魔物的头数，等众人离去后，安赛尔来到了刚才打倒的魔物身边准备砍下其首级，谁知魔物此时又站了起来。威尔弗雷德为了保护安赛尔，遭到了魔物的偷袭倒在地上。在死亡的边缘，威尔弗雷德又想起了往事……

那时他的父亲塞奥多尔（セオドール）刚刚去世，使者将战乙女掉落的羽毛送到了威尔弗雷德的家中，并告诉他们塞奥多尔已被战乙女选为了英灵。对于一般人来说，这是一种荣誉，但对威尔弗雷德一家来说，这却是噩梦的开始。他的妹妹艾尔希（エルシー）由于整天吃不饱饭，最后只能活活饿死，而在那之后，他的母亲玛尔歌特（マルゴット）也由于遭受不了打击精神出现了异常。后来，威尔弗雷德将母亲托付给了村中的少女缇尔蒂（ティルテ），与好友安赛尔一起离开村子成为了佣兵，希望能够在战场上多赚点钱。

在昏迷过程中，地狱女神赫尔（ヘル）的声音唤醒了阿尔弗雷德，在她的煽风点火下，威尔弗雷德重新燃起了对战乙女的憎恨。赫尔表示如果威尔弗雷德愿意向战乙女展开复仇，那么她将赐予他强大的力量，并重新赐予他生命。威尔弗雷德答应了她的要求，两人之间的契约也在此时结成。原本倒在安赛尔面前的威尔弗雷德就这样重新站了起来，两人准备回砦领取赏金。

回到オルーウェン要塞，雨果将赏金分给了两人，安赛尔生平第一次见到银币，喜出望外地大叫起来，引来其他人的哄堂大笑。不过就在此时，魔物又来袭了。“想赚钱的就出去吧！”在雨果的一阵吆喝下，佣兵们又重新拿起了刚刚放下的武器。

オルーウェン要塞 西部

胜利条件 敌全灭

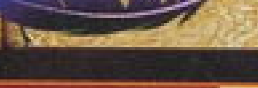
本关只有威尔弗雷德和安赛尔两人参战，尽量使用阵形来对付敌人。将初期的敌人消灭后会出现两只グール，以两人的实力要面对这两位强敌显然非常困难。此时会发生剧情，强制要求威尔弗雷德对安赛尔使用“女神之羽”。威尔弗雷德这才想起了自己当初和地狱女神的契约。

使用“女神之羽”可以切实地将战斗导向胜利，但获得这种力量的代价就是牺牲同伴的生命。当牺牲同伴时，羽毛就会被罪孽慢慢染黑，当它彻底变黑时，“女神之羽”就会变成咎人之剑，获得斩杀羽毛的持有者战乙女的力量。但如果在一年之内没有讨伐战乙女，那么威尔弗雷德的灵魂就会坠入冥界，被地狱魔犬的獠牙撕得粉碎。

使用过“女神之羽”后，安赛尔的能力会提高10倍，战斗就会变得轻松无比。

战斗虽然获得了胜利，但安赛尔却永远地倒下了。威尔弗雷德看着倒在地上停止呼吸的

安赛尔，又害怕又自责地冲出了佣兵营。在一片森林中，威尔弗雷德预见了赫尔从冥界派来辅佐他的美丽女子爱丽丝（エーリス）。爱丽丝建议威尔弗雷德去寻找有战乱的地方，积累向战乙女复仇的罪孽，如果不抓紧的话，一年时间可是一转眼就过去的。



第1章 焦がれたもの

威尔弗雷德遇见了一个将自己当成阿尔托利亚追兵的女子，在两人之间的误解解除之后，真正的追兵赶来来，并要拿下这位叫做谢莉珐（シェリファ）的女子。

アヤタラの森

胜利条件	敌全灭
目标KARMA	50

过关奖励
小人の灵药×2、アンブロシア×2（KARMA 100以上）
ファーストエイド×2、药师の秘药×2（KARMA 75以上）
フレアジェム×2（KARMA 50以上）



本战开始就需要收集KARMA了，需要注意的是，第一周目时大部分关卡想要得到目标两倍以上的KARMA是非常困难的，所以不要强求，等二周目以后继承了强力的武器和技能再挑战就方便多了。谢莉珐是弓箭手，只能进行远程攻击，相邻的敌人是无法攻击到的。战斗方面没什么难度，要达成KARMA目标也很简单。战胜其中的某位轻战士后可以得到武器"ヴィーキングソード"，给威尔弗雷德换上后他也可以使用决之技了。

来到マルテの町，谢莉珐讲述了自己被追杀的原因。她曾经是阿尔托利亚情报部队的暗杀者，不过最近自己脱离了部队，原因是她已经厌倦了这种残忍和孤独的杀戮生活。但为了她区区一个逃兵，值得派那么多人来追杀她吗？谢莉珐邀请威尔弗雷德和自己一起前往国境，一开始威尔弗雷德拒绝了她，但在爱丽丝"收集罪孽"的催促下，威尔弗雷德最终还是同意了谢莉珐的请求。此时在商店中可以购买到一些新的武器防具，另外技能书也已经有出售了，可以适当补充一下。

来到国境门之后发现追兵早已守候在了这里，对方的领头人物名叫洛克斯威尔（ロクスウェル），他劝说谢莉珐现在回头还来得及，但谢莉珐显然听不进去。

国境门キルシェ

胜利条件	敌全灭
目标KARMA	130

过关奖励
金の卵、アンブロシア（KARMA 260以上）
ファーストエイド×2、マイトポーション×2（KARMA 195以上）
ユニオンプラム×3、エリクサー×2（KARMA 130以上）

此战包括BOSS在内一共有7名敌人，而我方依然只有两人参战，因此难度要明显比前几战高。谢莉珐的防御力很低，威尔弗雷德可以使用"挑发"或者"ヴァリの目覚め"来吸引敌兵，而后者也是目前获得高KARMA的重要法宝。洛克斯威尔的魔法攻击每次会给我方造成150～190的伤害，因此HP不足的话就需要迅速回复。

在刚才的战斗中，可以明显看出洛克斯威尔并没有使出全力。在威尔弗雷德的追问下，洛克斯威尔才说出了实情：谢莉珐是他的女儿。但谢莉珐却并不承认这一点，因为眼前的男子从来没有尽过做父亲的责任。洛克斯威尔对自己过去的所为感到抱歉，并表示为了补偿谢莉珐，他甚至愿意付出自己的生命，他让谢莉珐杀死自己，然后穿过国境逃走。

谢莉珐并没有这么做，她其实知道自己父亲的为人并不坏：当年谢莉珐母亲的家族企图谋反，洛克斯威尔因此被驱逐出阿尔托利亚正规军，但考虑到洛克斯威尔的实力，军方希望他能够活跃在暗中成为一名暗杀者，为了保护当时年幼的谢莉珐，洛克斯威尔只好答应了军队的命令。可是父亲对自己一直都太严厉了，她希望父亲能将对自己的爱更直接地表现出来，她也想像普通女孩那样对父亲撒娇。

父女两人的芥蒂这这样化解了。谢莉珐决定跟随威尔弗雷德同行，她想去寻找一个不同于自己以往所经历的杀戮世界那样的美好世界，而洛克斯威尔也决定为了女儿放弃自己的国家，他由于私情放走谢莉珐的事情早晚会被

人发现，此时的他其实也已经没有了可以回去的地方。

回到マルテの町，选择“郊外へ”继续发生剧情。看到郊外盛开的鲜花，威尔弗雷德想起了自己去世的妹妹祭日快到了。回到トゥルク村，在墓前见到了绨尔蒂，绨尔蒂问起了安赛尔的去向，但威尔弗雷德没有将他已去世的真相告诉她。

阿尔托利亚领内的カミール村因为长期闹饥荒而爆发了大规模的农民起义，政府在オルーウェン要塞编成了镇压军对カミール村展开了进攻，但战斗却陷入了僵局，起义军的规模远比预想得要大，并且拥有着优秀的军备，暗中有支强大的力量在支持着他们已经是不争的事实。在这极度混乱的战况中，为了向战乙女复仇，威尔弗雷德来到了下一个战场。

此时地图上会出现三个新地点，分别为オルーウェン要塞、レーテ街道和カミール村，根据选择不同，第2章的内容也会截然不同。

第2章 数奇な再会

该路线的剧情是威尔弗雷德加入了镇压军，前去镇压农民起义。由于正规军来不及应对，因此镇压军大多数都是由佣兵构成的，在这里威尔弗雷德遇到了自己以前的佣兵长雨果。此时在商店中可以更新一下装备，另外“ダッシュ”这项实用技能最好让同伴们都学会，就算是其他路线也如此。酒场中开始出现自由战斗相关的消息，想赚经验值的不要错过。

カミール丘陵

胜利条件	打倒敌队长
目标KARMA	280

过关奖励
クレセントアロー、ルーンヘルム（KARMA 560以上）
小人の灵药、药师の秘药×2（KARMA 420以上）
エリクサー×2、ガードポーション×2（KARMA 280以上）



本关敌兵较多，初始地点左边的弓斗士应该立即消灭，否则很容易被围殴导致同伴死亡。如果之前已经学会了“ダッシュ”技能，那么在移动过后还可以继续移动3格，可以迅速接近敌人。位于地图左上方高台上的轻战士是队长，解决他后就可以过关。一路过关斩将过去，到上方也就剩两个敌人了，围攻之后用决之技来获得高KARMA吧。

在战场上，威尔弗雷德见到了一对正在残忍地杀害已经投降的农民起义军的双胞胎姐弟，姐姐名叫米蕾尤（ミレイユ），弟弟名叫米歇尔（ミシェル）。面对雨果停止滥杀无辜的命令，他们装作没有听见，反倒是威尔弗雷德对战斗的见解让他们觉得非常好奇，从而乖乖听话。

回到オルーウェン要塞，选择“镇压军本部へ”继续剧情。雨果拜托威尔弗雷德前去将已经投降的起义军领袖押送回来。雨果表示之所以自己不去完成这个任务，是因为他决定离开战场了。

レーテ街道

胜利条件	敌全灭
目标KARMA	340

过关奖励
ブレイズパラッシュ、インフィニティロッド（KARMA 680以上）
アンブロシア、マジックバングル（KARMA 510以上）
フェードアウト×2、スペルポーション×2（KARMA 340以上）

本战米蕾尤和米歇尔会作为GUEST加入。其中米蕾尤的攻击回数只有1下，不过可以使用决之技，而米歇尔虽然可以攻击两下，但武器无法使用决之技，因此为了收集KARMA，建议将前者配置在战斗中。本关最高奖励是威尔弗雷德和魔术师现阶段的强力武器，但敌人一共只有7个，想要获得最佳奖励也就意味着几乎每个敌人都要获得全额KARMA，因此决之技显得非常重要。敌人中有人会使用毒魔法，应事先准备好足够的回复道具或装备应对的饰品。

将农民起义的领袖娜塔莉娅（ナタリア）押送回オルーウェン要塞，选择“镇压军本部へ”继续剧情。娜塔莉娅为了保全起义军的生命，所以才选择了投降。正在她要被孪生姐弟处决的时候，一个名叫阿涅斯特（アーネスト）的男子前来劫法场，阿涅斯特告诉娜塔莉娅她被欺骗了，因为镇压军已经将农民兵一个不剩地全部杀害了，她的投降完全变为了白白牺牲。

オルーウェン处刑场

胜利条件	打倒アーネスト
目标KARMA	250

过关奖励
ルーンクラウン×2、识者の经验（KARMA 500以上）
トレジャーサーチ、プライムエリクサー（KARMA 375以上）
バトルシャウト×2、フレアクリスタル（KARMA 250以上）

本战又是前期比较困难的一个关卡，虽然目标只是打倒阿涅斯特，但是周围的杂兵非常讨厌，而且阿涅斯特会主动向我方移动并进攻，因此如果不及时消灭杂兵，就会被阿涅斯特和杂兵围攻，我方部队很有可能会迅速阵亡。本关的KARMA要求相对来说较低，因此如果达到了自己需要的数值，就迅速向阿涅斯特展开总攻吧。实在打不过的话，就对谢莉菈使用“女神之羽”吧，她的技能“グレイプニルの枷”是游戏中最为实用的技能之一，让威尔弗雷德继承之后可令今后的战斗轻松不少。



奄奄一息的阿涅斯特爬到刑架上，帮娜塔莉娅松了绑。正当他们准备趁杀人杀得眼都红了的孪生姐弟不备而逃走时，被两人发现并截下。米歇尔无情地将阿涅斯特杀害，正当他准备鞭尸的时候，娜塔莉娅上前挡住了他对阿涅斯特的攻击，自己也倒在了血泊中。作为杀人机器的孪生姐弟无法理解娜塔莉娅为了保护自己好友的尸体而牺牲自己的这种行为，上前对娜塔莉娅的尸体补了一刀……

雨果又回来了，他表示阿涅斯特是威尔诺亚（ウィルノア）的士官，也就是说农民起义背后其实有着威尔诺亚势力的支持，战争远没有大家想象的那么简单。雨果想与威尔弗雷德同行，他想一路见证威尔弗雷德将要走如何的道路。剧情之后，孪生姐弟、雨果三人正式成为同伴。

爱丽丝提议威尔弗雷德回一趟老家看看，他的母亲病了，绨尔蒂对此非常担心。回到トゥルク村，绨尔蒂表示玛尔歌特的情况很不理想，她将威尔弗雷德错认为塞奥多尔，在艾尔希死去后，她的精神状况每况愈下，记忆仍一直保持在与塞奥多尔相识时的那段幸福的回忆中，完全忘记了威尔弗雷德和艾尔希的存在。爱丽丝在一旁煽风点火，表示这并不能怪他的母亲，怪就只能怪从他母亲手中夺走了他父亲的战乙女。

第2章　一柱の暗

农民起义军由于补给物资跟不上，所以战况陷入了困境。幸好他们的领袖娜塔莉娅坚强的鼓励，他们才在武器、食物和药物全都短缺的情况下都不至于泄气。威尔诺亚方面的士官阿涅斯特对此很自责，因为他们国家的补给到现在都没有来，为此他也已经几个晚上没能合眼了。另一方面，负责运输物资的佣兵队由于下雨导致行军困难，佣兵们的心情都为此变得很不好，甘达尔更是讥讽起威尔当时看到安赛尔死后逃走的窘态。经过雇主威尔诺亚的士官达利乌斯（ダリウス）的劝解，终于使这两人消停了下来。由于想抄近道，沿途都是魔物，这不，已经有魔物对他们露出了獠牙。

レーテ街道

胜利条件	打倒アーネスト
目标KARMA	200

过关奖励
耐炎のタリスマン、ルーンヘルム（KARMA 400以上）
小人の灵药、药师の秘药×2（KARMA 300以上）
エリクサー×2、ガードポーション×2（KARMA 200以上）

本战甘达尔、达利乌斯会作为GUEST参战，其中甘达尔的武器可攻击3次并且可以发动决之技，现阶段来说还是比较好用的。敌人方面需要注意的是移动力较高的ジャイアントバット，小心他们冷不防地移动过来对我方造成夹击，可以用弓箭手和魔术师在远处将其消灭。

击退魔物后，达利乌斯担心地询问起了佣兵们的安危，却遭到了甘达尔的冷嘲热讽。阿尔托利亚大军的脚步正在步步逼近，从他们的脚步声来看，军队规模必然不小，我方显然不是对手。此时甘达尔将手中的利剑刺入了某位佣兵的身体，并将他踹下了悬崖。甘达尔的目的是用他的血腥味作为诱饵来吸引魔物，从而在行军的必经之路上借魔物之力来阻挠阿尔托利亚的行军，以方便我军逃走。虽

然这一方式很残忍，但是为了确保行军，也只能这么做了。

前往カミール村，在村子中选择“反乱军驻留地へ”继续剧情。补给物资终于成功运到了村子，但娜塔莉娅和阿涅斯特没有欣慰多久，阿尔托利亚的军队便袭击了这里，战斗立即掀起。



カミール村

胜利条件	敌全灭
目标KARMA	380

过关奖励
ブレイズパラッシュ、インフィニティロッド (KARMA 760以上)
フェードアウト×2、マジックバングル (KARMA 570以上)
スペルポーション×2、ファルシオン (KARMA 380以上)

先用“ダッシュ”技能干掉讨厌的弓箭手. 对于那些只有近身攻击方式的敌人就不用担心了. 只需大部队慢慢推进联合将他们逐个击破即可。敌人的火力相对来说较为密集. 因此我方的HP最好始终保持在较高的水平之上。

回村选择“エーリスと话す”继续发生剧情。爱丽丝对补给物资的交送对象是农民起义军而感到惊讶。此时达利乌斯赶了过来，将新的任务交给了威尔弗雷德——暗杀农民起义军的领袖娜塔莉娅。但是他在宣布命令的时候却被自己的好友阿涅斯特所撞见了，阿涅斯特明明是为了获得起义军的信任才被安排驻扎在这里的，但此时上级却又下达杀害起义军领袖的指令，这令阿涅斯特非常不解，而作为娜塔莉娅的朋友，他也不允许别人作出伤害她的事情来。在两人争执的过程中，达利乌斯的利剑刺穿了阿涅斯特的身体……

回村子后选择“ナタリアの元へ”继续剧情，之前记得去商店购买一些“金银花の露”。娜塔莉娅对自己所尊敬的阿涅斯特的死感到震惊和悲痛，她知道无法说服眼前的这群人与自己联手将本国从压政中解放时，战斗开始。

常夜の森

胜利条件	打败ナタリア
目标KARMA	200

过关奖励
リジェネーションヒール×2、スイッチング (KARMA 400以上)
金の卵、プライムエリクサー (KARMA 300以上)
フレアクリスタル×2、バトルシャウト×2 (KARMA 200以上)

BOSS娜塔莉娅的移动范围很广. 尽量使KARMA达到或接近目标要求时再引她出来. 否则有她掺和着的话战局就没那么容易受我方掌控了。娜塔莉娅的移动力非常高. 如果没有KARMA的压力. 那么等她接近时就联手做掉她即可。敌方中的魔法师会毒攻击. 另外踩在沼泽中也会中毒. 手头有回复道具或魔法的话应该及时回复。

打倒了娜塔莉娅的达利乌斯脸上并没有喜悦的表情，他拿起武器，准备用它了断自己的生命，但威尔弗雷德阻止了他。达利乌斯表示之所以要暗杀娜塔莉娅是为了将罪名嫁祸给阿尔托利亚军，从而激起阿尔托利亚臣民的愤怒，促使战局扩大化。当甘达尔准备向达利乌斯索取雇用的酬劳时，达利乌斯表示自己不会出分文，因为他收到的指令是在任务完成之后将所雇的佣兵全部灭口。气急败坏的甘达尔准备上前教训达利乌斯，但威尔弗雷德阻止了他，威尔弗雷德表示要让达利乌斯今后继续跟他们行动，通过慢慢接活来赚钱，然后把酬劳一分不少地还给他们。甘达尔和达利乌斯正式加入，之后是与其他路线一样的回老家トゥルク村看母亲的剧情。

第2章 进むべき道

该路线的剧情是威尔弗雷德加入到了农民起义军的一方，起义军的领袖娜塔莉娅是个能干的女性，而奉威尔诺亚国王之命赶来这里支援起义的阿涅斯特也动员众人联手推翻阿尔托利亚腐朽的压政。此时有阿尔托利亚军来袭，进入战斗。

カミール村

胜利条件	敌全灭
目标KARMA	320

过关奖励
クレセントアロー、ルーンヘルム (KARMA 640以上)
小人の灵药、药师の秘药×2 (KARMA 480以上)
エリクサー×2、ガードポーション×2 (KARMA 320以上)



在版图方面和另一路线的该关卡是相同的，但是由于在敌我数量对比方面存在劣势，所以战斗会更加艰苦。本关的敌人数量非常多，我方应该注意站位，争取在较短的回合之内尽可能多地杀敌来减少损失。射程较远的枪兵和弓箭手应该较早地消灭，在操作方面不能麻痹大意，必须确保决之技能够发动来提高攻击的效率。

娜塔莉娅对威尔弗雷德的出手相救表示感谢，阿涅斯特也表示虽然他是威尔诺亚军的人，但自己与投身解放战争的娜塔莉娅可谓志同道合。娜塔莉娅非常感谢不限于国家利益、派兵帮助他们的威尔诺亚国王。此时阿涅斯特表示自己有个朋友要介绍给娜塔莉娅，那个叫达利乌斯的男子是他在士官学校期间的后辈，他为起义军带来了补给物资。

回村选择“反乱军驻留地～”继续剧情。达利乌斯，这个在军中最理解阿涅斯特和最值他信任的男子表情奇怪，对众人拔出了武器。

常夜の森

胜利条件	敌全灭
目标KARMA	270

过关奖励
ブレイズパラッシュ、インフィニティロッド (KARMA 540以上)
フェードアウト×2、マジックバングル (KARMA 405以上)
スペルポーション×2、ファルシオン (KARMA 270以上)

本战阿涅斯特和娜塔莉娅会成为GUEST。注意事项上和其他路线的该关卡差不多，近身战的敌人不用太过担心，魔术师最好能够率先消灭以免留下后患。BOSS达利乌斯的攻击力非常了得，吃过他的整套攻击基本都会毙命，不要吝惜复活道具的使用。

达利乌斯战败后说出了自己这么做的目的是奉命将刺杀起义军领袖的罪名嫁祸给阿尔托利亚军，从而使阿尔托利亚的战火扩大化。眼看已走投无路，达利乌斯自己了断了生命。娜塔莉娅为自己被企图瓦解阿尔托利亚王国的威尔诺亚而利用而感到后悔不已，她准备立即解散起义军，并投降以换得同伴的无罪释放。阿涅斯特选择前去劫法场解救娜塔莉娅，就算与自己的祖国为敌，他也想守护自己的朋友。

オルーウェン要塞 处刑场

胜利条件	解救ナタリア
目标KARMA	250

过关奖励
ルーンクラウン、トレジャーサーチ (KARMA 500以上)
バトルシャウト×2、プライムエリクサー (KARMA 375以上)
フレアクリスタル×2、识者の经验 (KARMA 250以上)

在刑场执行处决的是雨果，他自然不肯乖乖交出娜塔莉娅，那么就只能用抢的了。本关的目的是保护娜塔莉娅，她位于画面中的处刑台上并不会移动，而她身边就有一位敌兵，因此我方必须利用“ダッシュ”技能马上向其靠拢帮其回复，否则一旦娜塔莉娅死亡就会Game Over。

战斗胜利后，娜塔莉娅表示她在监狱中听到自己手下的民兵们已经全被消灭的消息，她和阿涅斯特决定跟威尔弗雷德同行，两人正式加入。之后就是和其他路线一样的回故乡的剧情。

第3章 圣女



阿尔托利亚由于王位继承问题陷入了混乱。弟王子克里斯托弗（クリストフ）原本是王位的第一继承人，但第二继承人、兄王子兰格雷（ラングレイ）却认为软弱的弟弟没有能力胜任。而在两位王子的背后，分别有着两股其他国家的势力在暗中支持，企图趁虚而入掌握阿尔托利亚的实权。关于王位之争的战争随时都有可能大规模暴发，国家的形势一片混乱。

有位自称是克里斯托弗派来的使者要求与兰格雷见面，但来者的真正身分却是一位名叫莉塞罗蒂（リーゼロッテ）的刺客，幸好兰格雷及时展开了魔法障壁才幸免于难，不过刺客最终还是逃走了。自己差点遇刺彻底激怒了兰格雷，他准备正式向克里斯托弗宣战，并表示无论如何都要把刚才的刺客找出来。

另一方面，威尔弗雷德遇到了被魔物袭击的法师罗莎（ローザ）和她的随从德维因（ドュエイン），快救下他们吧。

ロータス湿地

胜利条件	解救ローザ
目标KARMA	150

过关奖励
リジェネーションヒール×2、スイッチング ミスリルヘルム (KARMA 300以上)
イグニートソード、识者の经验×2 (KARMA 225以上)
耐炎のタリスマン×2、碎土のタリスマン×2 (KARMA 150以上)

本关战斗不难，敌人只有4个。不过因为地图构造的关系，我方很难对敌人造成夹击，所以要适当地绕路才能形成对我方有利的阵形。对罗莎威胁最大的敌人位于左上角，应尽量优先解决。本关地图右上有个隐藏物品“アイスクリスタル”，装备了“トレジャーサーチ”就可以发现。因为关卡中隐藏的物品大多都不是什么珍贵道具，所以之后不为大家具体列出了。

罗莎对威尔弗雷德的出手相救表示感谢，但面对威尔弗雷德，德维因的神情却有些不自然，在确认了威尔弗雷德父亲就是塞奥多尔后，德维因更是独自匆忙离开了。最近魔物猖獗，阿尔托利亚每天都有村子遭到袭击，而罗莎和德维因就是为了治疗受伤的人所以才辗转各地的。前方有个村子昨晚刚遭到了魔物的袭击，也许去那里就可以找到德维因。

来到マルテの町，村民们都将罗莎称作圣女。罗莎以前是宫廷魔术师，为了王家倾尽了心力，后来却因为某起事件被逐出了宫廷。但对于村民们赐予的“圣女”的名号，罗莎似乎并不接受，并表示自己其实比一般人有着一颗更为丑陋的、名为“复仇”的心。此时村子又遭到了魔物的袭击，为保卫村庄而战吧。



マルテの町

胜利条件	敌全灭
目标KARMA	300

过关奖励
フロストペイン、セントハルバード、トレーニング (KARMA 600以上)
ステルス、アイシクルプレート (KARMA 450以上)
スクレップ、プライムエリクサー×2 (KARMA 300以上)

本关罗莎会作为GUEST参战。要注意的依然是那些移动力和攻击射程较远的魔物，オキュペテ的攻击还具有麻痹效果，不幸中招的话就尽快回复吧。

战斗胜利后德维因赶了过来，他表示自己听说了一个传闻，企图暗杀兰格雷王子的刺客逃到了这个村子，而村子之所以屡次遭到魔物的袭击，就是因为想要缉拿暗杀者的兰格雷王子所为。德维因出于对罗莎的安全考虑，让她离开村子，但罗莎表示不能丢下村民不管。无奈之下，德维因只好建议抓到那个刺客，刺客让村子脱离险境。

在交谈中，威尔弗雷德也知道了德维因之所以见到自己时那么不自然的原因。当年德维因为了筹到替妻子治病的钱而求助了赛奥多尔，赛奥多尔勇敢地进行了战斗并帮助了他，最后却因他而死。最后德维因得到了钱，



但回到家的时候，他的妻子却已经死了。同时失去了好友和妻子的德维因为了赎罪，才和罗莎一起在四处救济有需要的人。面对这样的事实，威尔弗雷德并不想和德维因算账，他的复仇对象只有一个，那就是战乙女。

来到废墟，众人发现了企图暗杀兰格雷的莉塞罗蒂。莉塞罗蒂和罗莎之前都是宫廷魔术师，从罗莎的语气来看，她们两人曾经是朋友，但莉塞罗蒂却不是这么认为的，她表示罗莎在宫里时曾经杀死过自己的恩师，所以才被逐出了宫。但罗莎却并不承认，认为杀害师父的人是莉塞罗蒂。

废墟

胜利条件	打倒莉塞罗蒂
目标KARMA	150

过关奖励
雷上动、ホーリィロッド、ミサイルプロテクション×2 (KARMA 300以上)
スピリットコントロール×2、回り入み、识者の经验×2 (KARMA 225以上)
バトルシャウト×2、ホーリィクリスタル (KARMA 150以上)

敌人数量不多，但整体实力较高，デーモン的攻击还附带一定的诅咒效果，不过好在我方进行围攻的话要解决难度也不大。BOSS莉塞罗蒂会使用大魔法，我方任何同伴如果不刻意强化魔防中招后均会有毙命的危险，让威尔弗雷德用技能将能力提升两倍后去做诱饵然后一举消灭她依然是非常好用的战术。

莉塞罗蒂眼看自己已经走投无路，表示这对兄弟王子的对立总有一天会招致巨大的战争，但是如果能够成功暗杀兄王子，那么事情就另当别论了。她暗杀兰格雷的目的就是为了让克里斯托弗顺利继承王位，从而避免不必要的战争。

“这一切都是为了国家，我做的事情是对的，你说对吗？罗莎。”莉塞罗蒂说着，撑起伤痕累累的身子准备离去，“感谢你贤明的判

断，比起个人感情，你还是以国家为优先……你不愧是圣女。那么，再见了。”

但此时，让在场每一个人都为之震惊的事情发生了。罗莎拔出武器，冲上前去刺入了莉塞罗蒂的身体，表情复杂地说道：“这个人一直都在说谎……我一想到如果杀人能正当化的话，那她今后还会四处作恶，就怎么也无法原谅她！德维因，对不起，这就是我丑陋的本性，我已经不能再戴上圣女的面具了。我败给了自己的感情，做了无法挽回的事情……接下来，我也只能顺着这条道路继续堕落下去了。”

对于罗莎的决定，德维因决定奉陪到底，因为当时在自己无助的时候，是罗莎鼓励了自己。剧情过后罗莎和德维因正式成为同伴。威尔弗雷德将莉塞罗蒂的首级交给了兰格雷，但此时刺客的死对兰格雷已经作用不大了，他要做的，是马上发动战争。

第3章 胸奥の伤

执政官告诉克里斯托弗，农民起义都是威尔诺亚在兰格雷的邀请下所策划的，为此执政官建议王子请求克雷尔蒙费兰（クレアモンフェラン）王国的支援。克里斯托弗想派使者去兰格雷那里，他不相信这一切，想确认一下他的哥哥的真正想法，是否真的有意和他争夺王位。

在夜晚的森林中，因为天色太黑看不到路，威尔弗雷德遭到了魔物的偷袭，此时一名女性法师救下了他。少女名叫莉塞罗蒂（リーゼロッテ），不过在她离去后，威尔弗雷德发现自己腰间的佩剑被“摸”走了……

前往マルテの町，发现被人们称为圣女的罗莎正在救助有着伤病的人们。当威尔弗雷德问道了莉塞罗蒂的事情时，罗莎很惊讶，表示她是自己的好友，以前和她一样都是宫廷魔术师。不过由于某件事，她们都离开了宫廷，莉塞罗蒂似乎是移民去了克雷尔蒙费兰。听说她偷了东西，罗莎请求和威尔弗雷德一起去找她。



废墟

胜利条件	打倒莉塞罗蒂
目标KARMA	150

过关奖励
リジェネーションヒール×2、スイッチング（KARMA 300以上）
苍剑グランスティング、魔女の秘药×2（KARMA 225以上）
フレアクリスタル、サンダークリスタル（KARMA 150以上）

非常简单的一关，敌人一共才4只，KARMA的达成条件也很轻松。此时队伍中已经有4人，因此使用决之技就可以很方便地拿下全部400点KARMA。用“ダッシュ”技能接近并干掉最近的一只怪物，然后依次对付剩下的即可。

战斗胜利之后，威尔弗雷德在前方发现了一位死者，而罗莎根据死者衣服上的纹章来判断，发现他是克里斯托弗派出的使者。更令众人惊讶的是，刺穿使者身体的剑却是威尔弗雷德之前所遗失的那把，这样一来，威尔弗雷德很自然地就被嫁祸成了杀害使者的凶手了。前方不远处就是兄王子兰格雷的城堡了，联想到莉塞罗蒂现在已经是克雷尔蒙费兰的人，而克雷尔蒙费兰的目的是支援克里斯托弗，那样的话，杀害兰格雷就是最直接的手段了。罗莎建议赶紧赶往兰格雷的城堡，否则威尔弗雷德的“罪名”说不定还会加重。前往エーデルレーヴェ城后是两场连续战斗，注意补充一下道具。

靠近城堡后不出所料地见到了莉塞罗蒂，她并不否认自己现在要去杀兰格雷。她表示并不是自己背叛了国家，而是国家背叛了她和罗莎，并把她们驱逐。当时赛内尔（センネル）卿死后，国家并不给她们任何解释的机会，仍然将她们当作杀人嫌疑犯。

エーデルレーヴェ城 地下通路1

胜利条件	打倒リーゼロッテ
目标KARMA	150

过关奖励
フロストペイン、セントハルバード、トレーニング（KARMA 300以上）
ブライムエリクサー×2、ステルス（KARMA 225以上）
スクレップ、スペルポーション（KARMA 150以上）

本关一共有4名敌人，虽然人数不多，但敌人的HP都不少。其中リビングアーマー有一定几率令我方的物理攻击无效，デーモン的攻击带有诅咒效果，因此可以让装备了防诅咒饰品的角色前去做诱饵，然后一

鼓作气打倒它。BOSS莉塞罗蒂不会主动向我方接近，她的魔法攻击还是很有威胁的，可以让威尔弗雷德使用“ヴァリの目觉め”接近她做诱饵，然后其他同伴一拥而上围攻她。

战败的莉塞罗蒂语气中全是对罗莎的嫉妒与憎恨，罗莎非常可怜被过去和憎恨所囚禁的莉塞罗蒂，准备向天祈祷祈求神明保佑她，却由于疏忽中了莉塞罗蒂的偷袭，倒在了血泊中。门外的动静惊动了兰格雷的军队。尽管对罗莎的死感到很愤怒，但是看到军队已出动，威尔弗雷德还是选择了带着莉塞罗蒂一起逃跑。



エーデルレーヴェ城 地下通路2

胜利条件	敌全灭
目标KARMA	150

过关奖励
アンブロシア、金の卵×2、ミサイルプロテクション×2 (KARMA 300以上)
スピリットコントロール×2、回り込み、バトルシャウト×2 (KARMA 225以上)
リキュールポーション×2、シャドウクリスタル (KARMA 150以上)

莉塞罗蒂是本关的GUEST，不过由于不能更换装备和魔法，是肯定没有自己的魔术师用得顺手的。本关敌人较多，而且一开始我方就位于敌人的包围之中，想要突出重围较有难度，可以先将初始地点桥附近的敌人先消灭掉。本关没有BOSS，如果威尔弗雷德之前学会了“グレイプニルの枷”，那么运气好的话就有可能将敌兵全部麻痹，打起来就方便得多了。

莉塞罗蒂利用魔法之力帮助威尔弗雷德突出重围。她表示自己原本打算乔装成弟王子的使者前去暗杀兰格雷，如果克雷尔蒙费兰成功拥立了弟王子克里斯托弗上位，那么阿尔托利亚总有一天会成为它的附属国的。而这真是她所想看到的，这就是她对自己国家的复仇方式。以前，她和罗莎、法内尔（フォーネル）三人都是宫廷魔术师的一员，并一起为振兴国家所努力，但是魔术军的总帅赛内尔卿却由于魔术暴发事故而去世，莉塞罗蒂和罗莎成为了嫌疑对象，被驱逐出了宫廷。之后她的生活一直很落魄，但罗莎却不同，她被人尊称为了圣女，至今仍在说什么为了国家这样的漂亮话。

现在，莉塞罗蒂的暗杀任务已经失败了，克雷尔蒙费兰也已经回不去了，她丧失了生活目的。在威尔弗雷德的邀请下，她决定一起行动，莉塞罗蒂正式加入。

第3章 一つの终焉

边境伯罗恩巴尔格（ロイエンバルグ）拜托罗莎将一封信交给克里斯托弗。如今的两兄弟因为王位继承问题而加深了对立，兄王子兰格雷终于对弟王子克里斯托弗正式宣战。罗恩巴尔格不想看到他们兄弟相争，更不想看到这场权力之争被宫中的卖国势力所利用。

画面转到威尔弗雷德一方，マテル镇上出现了大量魔物，有个名叫潮的东瀛剑士与威尔弗雷德一起加入了杀敌的行列。

マルテの町

胜利条件	敌全灭
目标KARMA	170

过关奖励
リジェネーションヒール×2、スイッチング (KARMA 340以上)
ホーリィクリスタル、シャドウクリスタル (KARMA 255以上)
エリクサー×2、魔女の秘药 (KARMA 170以上)

敌人数量只有4只，其中有两只位于屋顶上，可以使用威尔弗雷德的“ヴァリの目觉め”或者弓箭手将它们引诱下来再一起解决。总得来说是一场可以快速解决的战斗。

杀完魔物后，潮说自己正在寻找一个名叫罗莎的女子，她在国内被人民尊称为圣女，潮却表示她是自己恩师赛内尔的仇敌，一旦找到她一定饶不了她。他要求和威尔弗雷德同行，因为在威尔弗雷德的眼神中，他同样找到了复仇的色彩。

废墟

胜利条件	解救罗莎
目标KARMA	240

过关奖励
フロストペイン、グランシーザ (KARMA 480以上)
无欠のタリスマン×2、ステルス×2 (KARMA 360以上)
スクレップ、プライムエリクサー×2 (KARMA 240以上)

本关有一定难度。罗莎位于地图中央，敌人离她虽然不算近，但是射程远，如果碰到两个敌人围攻，那么罗莎随时都有可能挂掉。因此我方一定要利用“ダッシュ”技能迅速接近罗莎，在吸引敌人的攻击的同时也要注意帮罗莎补充体力。

消灭了废墟中的魔物后，潮才知道自己所救的女子原来就是罗莎。罗莎不承认自己杀害了赛内尔，并表示作为宫廷中枢的赛内尔卿的死是有人策划的一场阴谋，而根据当时的状况她和同样身为宫廷魔术师的莉塞罗蒂均成为了嫌疑对象，那凶手也许是莉塞罗蒂。接下来是两场连续战斗，记得事先准备充足的道具，特别是回复麻痹的药草，选择前往アルトリア街道就会继续剧情。アルトリア街道也被魔物所侵袭了，此时罗莎赶了上来，发动魔法消灭了部分魔物。

アルトリア街道1

胜利条件	敌全灭
目标KARMA	150

过关奖励
トレーニング、幻衣ミラージュローブ (KARMA 300以上)
ハードボディ、マイトポーション×2 (KARMA 250以上)
魔女の秘药×2、エリクサー×2 (KARMA 150以上)

本关的地形比较简单。左右两边桥栏杆上的オキュペテ会麻痹攻击，最好能够优先消灭。队长级的怪物实力不俗，让威尔弗雷德使用“ヴァリの目觉め”技能后再接近它一举消灭吧。

罗莎的出手相救使潮改变了自己对她的态度，潮问起了莉塞罗蒂的事情，但具体的罗莎也不知道。而就在这时，莉塞罗蒂却正好出现在了众人的面前，她是奉命前来刺杀罗恩巴尔格的使者罗莎并夺取她手中的信的。

アルトリア街道2

胜利条件	打倒リーゼロッテ
目标KARMA	200

过关奖励
ミサイルプロテクション×2、マイトブロウ×2 (KARMA 400以上)
スピリットコントロール×2、回り入み、バトルシャウト×2 (KARMA 300以上)
リキュールポーション×2、シャドウクリスタル(KARMA 200以上)

敌人数量虽然不多，但个个都不是好惹的。莉塞罗蒂会使用大魔法，中了之后我方基本是没有活路的。不过幸好只是单体的，战斗不能之后立即用道具或魔法复活即可。我方不要单个单个地主动攻击她以免遭到反击自寻死路，联合4人之力对其围攻才是正道。

莉塞罗蒂战败后，耍了阴谋让罗莎替自己即将逝去了灵魂祈祷，却趁罗莎不注意的时候发动火炎魔法偷袭了她。在灼热火焰的焚烧下，罗莎痛苦地大叫，而她身上的信也化为了灰烬。潮愤怒地拔出剑，想要刺杀莉塞罗蒂，却被罗莎抢先了一步，罗莎拔出了匕首，刺入了莉塞罗蒂的体内。

“我真是个傻女人……我曾经那样强忍着自己对莉塞罗蒂的憎恨，但最后却还是被憎恶之心所囚禁，用自己的私情夺走了人命……这就是我的本性……心灵只要被污染一次，就无法再复原了……我已经不能再带着圣女的面具了，请你们……千万不要重蹈我的覆辙”罗莎说着倒在了地上，再也没有站起来。

对于罗莎死前的劝告，威尔弗雷德和潮脑海中一片空白，他们已经对自己的复仇之路产生了怀疑。剧情过后潮正式成为同伴。由于罗恩巴尔格的信没有送到克里斯托弗手中，克里斯托弗同意了宣战，战争已经不可避免。

第4章 遺された悲劇

教会传来了钟声，似乎是有人家在举行葬礼，死去的人又要被战乙女选作英灵了，威尔弗雷德和爱丽丝决定一起去看看。在骑士都市グレンセン选择“教会へ”继续剧情。

在教会，威尔弗雷德目睹的是武术名门霍恩（ホーン）家族的葬礼。家主巴尔玛（バルマー）的弟弟尼古拉斯在先前的战斗中死去了，被战乙女选作了英灵，全家沉浸在痛苦之中。巴尔玛接到了宫廷的紧急召见，不得不马上赶往宫中。巴尔玛的父亲奥丘斯特（オーギュスト）得知威尔弗雷德的父亲同样被选为了英灵时，邀请威尔弗雷德去他府邸一坐。

之后选择“ホーン家へ”继续剧情。奥丘斯特也和威尔弗雷德持有一样的看法，认为带走了自己儿子的战乙女分明就是死神。交谈之间，刚刚出门练习剑术的霍恩家的女儿菲欧娜（フィオナ）回来报告说领内出现了魔物，在奥丘斯特的邀请下，威尔弗雷德决定一起参战，选择“郊外へ”就会进入战斗。



グレンセン郊外

胜利条件	敌全灭
目标KARMA	400

过关奖励
魔剣グラム、名剣ヴェインスレイ、ブリューナク (KARMA 800以上)
プロテクトマジック、ロングレンジ (KARMA 600以上)
リジェネーションヒール×2、エーテルグローブ×2 (KARMA 400以上)

此战奥丘斯特和其妻子莱茵希尔蒂（ラインヒルデ）会作为GUEST加入战斗。最佳奖励很诱人，但一周目要得到很有难度，要有意识地注意敌人的剩余HP，稍微给敌人剩点HP然后再4人进行围攻。另外要注意的是，敌人中有的会用魔法提高防御力，碰到这种情况，鞭尸后KARMA的积蓄就更加困难了，因此可以利用我方魔术师提高我方主力的攻击力，或者降低敌人防御后再围攻。如果学会了全员麻痹或冻结的技能，那么就毫不吝啬地使用吧。

回骑士都市グレンセン后选择“ホーン家へ”继续剧情。巴尔玛从宫中回来了，而他被召见去宫中不出所料地是因为王位之争的事情。不过巴尔玛的态度是不支援任何一名王子，不想惹上麻烦，两位老人也赞成巴尔玛的决定，但菲欧娜认为他这样做的话反而会使宫中提高对他们家族的警戒，说不定家族现在已经惹上麻烦了。眼看没法说服自己的家族，菲欧娜失望地离家出走了。奥丘斯特决定马上把她找回来，免得她的鲁莽酿成悲剧。在森林中，众人听到了菲欧娜的惨叫声，离霍恩家这么近肯定不会是魔物所为，很讽刺的是事情真的像菲欧娜说的那样，已经有人看不惯他们家族的做法而采取行动了。



绿风の丘

胜利条件	救下菲欧娜
目标KARMA	250

过关奖励
连弓オディスス、トレーニング、罪过の腕轮、エクストリームガード (KARMA 500以上)
カウンターアタック×2、ミサイルプロテクション×2 (KARMA 325以上)
エルヴンタフタ、ステルス (KARMA 250以上)

本关的目的是救下菲欧娜，因此建议我方的所有角色都学会“ダッシュ”，然后迅速接近目标吧。尽管菲欧娜的防御力不低，但是如果我方行动太慢，对方轮番夹击的话还是有危险的。菲欧娜打倒的敌人不算经验值，但KARMA会归于我方。如果威尔弗雷德学会了“グレイプニルの枷”，让敌杂兵麻痹会更加方便。

虽然战斗取得了胜利，但菲欧娜还是死了。因为有了冥界之力，威尔弗雷德看到了战乙女从天而降带走菲欧娜的一幕，他愤怒地想上前为父报仇，但爱丽丝阻止了他，因为以他现有的实力只会去送死。对于又一次失去亲人，巴尔玛因为受不了打击而精神失常。奥丘斯特将这一切归咎于战乙女，准备和与自己持有相同目的的威尔弗雷德一起对战乙女展开复仇。奥丘斯特夫妇正式加入。当奥丘斯特知道威尔弗雷德还需要积累进一步的罪孽才能与战乙女抗衡时，奥丘斯特表示阿尔托利亚即将陷入前所未有的战乱，虽然霍恩家原本应该支持弟王子克里斯托弗守护宫廷，但这次他们决定支持好战的兰格雷，并决定将威尔弗雷德介绍给兰格雷认识。



第4章 道标无きままに

ライル・ラハンの战场

胜利条件	打倒敌队长
目标KARMA	200

过关奖励
ノーブルエリクサー×2、圣皇后のティアラ (KARMA 400以上)
マジックコントロール、ファーストエイド (KARMA 300以上)
贤者の秘药×2、スペルポーション×2 (KARMA 200以上)

霍恩家族正在号召家臣与佣兵们抵御外来的侵略者，威尔弗雷德也加入了其中。敌人实力都比较一般，除了注意站在岩浆上时会扣除大约最大HP5%的HP之外，就没什么需要注意的了。

在战斗中，霍恩家族现任家主巴尔玛的弟弟尼古拉斯战死，灵魂被战乙女带走。回オルーウェン要塞，选择“军本部へ”继续剧情，巴尔玛的妹妹菲欧娜对于哥哥尼古拉斯的死并不感到悲伤，反而认为对武术世家来说，这是一种荣

誉，她希望威尔弗雷德能去参加尼古拉斯的葬礼，顺便帮她安慰一下她那软弱的哥哥巴尔玛。

前往骑士都市グレンセン，选择“教会へ”继续剧情。菲欧娜催促巴尔玛快点奉命进宫，不过看着兄长现在的状态她很不放心，因此拜托威尔弗雷德将其护送到阿尔托利亚城。在威尔弗雷德的鼓励下，巴尔玛终于振作了起来。在去宫廷的路上，碰到了巴尔玛的老朋友宫廷魔术师法内尔（フォーネル），法内尔表示因为王位继承问题，现在宫廷内已经是一片散沙。现在霍恩家族的态度将会影响到形势的变动，而且听说还有人正在策划利用尼古拉斯被战乙女选作英灵一事，从而使霍恩家族更有发言权并拉拢他们。此时有部下来报道，领内出现了大量魔物，巴尔玛准备先不去宫廷，先将领内的魔物解决掉。选择“郊外へ”就可以进入战斗。



グレンセン郊外

胜利条件	敌全灭
目标KARMA	440

过关奖励
エクストリームガード、エルヴンタフタ (KARMA 880以上)
カウンターアタック×2、ミサイルプロテクション×2 (KARMA 660以上)
マイトポーション×2、プライムエリクサー×2 (KARMA 440以上)

本关巴尔玛会作为GUEST加入。目标KARMA数比较高，要获得最高奖励还是有一定难度的。敌人中间的マンドラゴラ系敌人怕火属性攻击，将魔术师的攻击设定成バーンストーム后可以对它们造成更大的伤害，同时也方便鞭尸时的KARMA加成。

刚才离开的法内尔又回来了，他表示前面的道路上也布满了魔物，这应该是对保持沉默的霍恩家不满的势力故意施放魔物将领地围了起来。担心家人安危的巴尔玛在法内尔的建议下，准备回府邸看看情况。接下来是两场连续战斗。





绿风の丘

胜利条件	敌全灭
目标KARMA	350

过关奖励
闪刀シルヴァンス、圣枪ミストルテイン (KARMA 700以上)
プロテクトマジック、ロングレンジ (KARMA 525以上)
リジェネーションヒール×2、エーテルグローブ (KARMA 350以上)

又是非常简单的一关，优先解决弓箭手和エルダーヴァンパイア即可，剩下的敌人留着一个一个慢慢消灭。

グレンセン郊外

胜利条件	救下オーギュスト夫妇
目标KARMA	300

过关奖励
シャイニーラプチャー、识者の经验×2、トレーニング (KARMA 600以上)
ステルス、タフネス (KARMA 450以上)
アイスクリスタル、碎土のタリスマン (KARMA 300以上)

本战除了巴尔玛外，菲欧娜也会成为GUEST。敌人很多而且相对来说比较密集，应该先使用“ダッシュ”技能以前方的弓箭手为突破口，先消灭她后迅速向老夫妇方面移动。老夫妇会站在原地不动，他们两边分别有一位敌人，其中一个还是队长，所以还是很有威胁的，如果动作不够迅速，莱茵希尔蒂有死亡的危险。

尽管战斗获得了胜利了，但两位老人依然死去了。战乙女从天而降带走了两人，虽然连续有三位亲人被选为了英灵，但是巴尔玛并不憎恨战乙女。既然事情已经无法改变，他接受了这是对其武术世家实力的肯定这个观点，认为他们家族的确有能力左右王位之争，并一改以往的态度，决定参入宫廷内乱，从而快速结束战争，以免更多的人成为牺牲者。剧情后两兄妹正式成为同伴。

第4章 避けられぬ战乱

战乱已经无法避免，两个王子无论哪一方获得胜利，阿尔托利亚的国力均会受到削弱，而一直潜伏在背后的威尔诺亚和克雷尔蒙费兰所想看到的正是这样的情况。为了不让战乱扩大化，年事已高的边境伯罗恩巴尔格决定挺身而出。

来到アルトリア王都，有个名叫法内尔的宫廷魔术师的男子找到了威尔弗雷德。在确认了威尔弗雷德的父亲的确被战乙女选为了英灵时，法内尔希望威尔弗雷德能够为拯救国家出一臂之力。他和他的主公都希望能够劝说两兄弟，但说话不够分量，因此他想求助英灵之子威尔弗雷德，被战乙女选中的神兵的孩子说话应该具有一定的分量。此时法内尔还提到了霍恩一家，虽然他们家族也有人被选为了英灵，但他们却始终在宫廷之争中扮演着旁观者的角色。听说法内尔是宫廷魔术师，威尔弗雷德问起了他是否认识罗莎和莉塞罗蒂，但听到这两个名字，法内尔的脸色突然变得非常难看。此时他的部下赶了过来，表示国境附近遭到了魔物的袭击。

国境门ユージリア

胜利条件	敌全灭
目标KARMA	330

过关奖励
ノーブルエリクサー×2、ビーストスレイヤー（KARMA 660以上）
マジックコントロール、ファーストエイド（KARMA 495以上）
贤者の秘药×2、耐炎のタリスマン（KARMA 330以上）

泥地上移动会受到影响，因此最好每人配备“セーフティブーツ”。道路比较狭窄，因此适合聚集在一起消灭敌人，沿着道路一路推进部队将敌人清扫即可。队长ドラゴン的攻击虽然附带毒效果，但只要速战速决的话就不必担心了。

前往アルトリア王都，选择“宫廷へ”继续剧情。法内尔见到了武术名门霍恩家的现任家主巴尔玛，他的弟弟尼古拉斯也被战乙女选为了英灵。巴尔玛表示，霍恩家决定不插手宫廷的内部斗争。为了不再让更多的人成为战争的牺牲品，最好的方法就是不发动战争，而既然战争已经开始了，那么拥有着相当兵力的霍恩家选择按兵不动就可以延缓战争的扩散。法内尔对巴尔玛的决定很失望，将他视为一个脓包，而面对这个脓包，他要做的就是趁早将其铲除。巴尔玛离去后，威尔弗雷德有点事情想要问他，追了上去。但此时巴尔玛被一群人围攻，上去帮他一下吧，之后是两场连续战斗。

アルトルア城 中庭

胜利条件	解救バルマー
目标KARMA	360

过关奖励
名剑ルインズフェイト、圣皇后のティアラ（KARMA 720以上）
カウンターアタック、ミサイルプロテクション（KARMA 540以上）
スペルポーション×2、マイトポーション×2（KARMA 360以上）

巴尔玛位于画面的正上方，离我方的初始位置非常远，因此先不要管自己周围的敌人，应该马上利用“ダッシュ”快速接近巴尔玛以免Game Over。巴尔玛是一位弓箭手，因此敌人的近距离攻击他是无法反击的，和敌人长期耗下去只会对自己不利。

战斗胜利后，巴尔玛还是倒下了。威尔弗雷德想去向法内尔求救，但是此时天上掉下了女神之羽，战乙女已经降临了。战乙女告诉巴尔玛的灵魂，这一切其实都是法内尔策划的，但巴尔玛却对法内尔的行为表示理解。目睹了这一切的威尔弗雷德冲到了法内尔所在的房间，愤怒地对法内尔吼道：“巴尔玛能原谅你，但我不会！”法内尔默不作声，只是召唤出魔物，向威尔弗雷德袭去。

アルトリア城 青碧の间

胜利条件	打倒フォーネル
目标KARMA	200

过关奖励
トレーニング、ロングレンジ（KARMA 400以上）
リジェネーションヒール、プロテクトマジック（KARMA 300以上）
识者の经验×3、エーテルグローブ（KARMA 200以上）

一开始先将两边的两只デスドッグ处理掉。中央的アイアンゴーレム能力相对较强，应利用阵形再配合魔术师的魔法将解决。法内尔使用的是毒魔法，并且单体时会大魔法，让威尔弗雷德提升两倍能力后去做诱饵可以坚持不死，之后就4人利用阵形围攻他吧。



在威尔弗雷德的追问下，法内尔表示自己除掉巴尔玛是为自己出人头地排除障碍。当年他被夺去了爵位，家族从此没落，但霍恩家却对他们见死不救。为了再兴自己的家族，他不惜铲除宫内的异己势力，不仅是巴尔玛，连罗莎和莉塞罗蒂的事件也是他亲手策划的，目的就是为了将妨碍自己发迹的势力赶出宫去。他推崇发动战争，因为这样他就可以趁着制止乱世而出头，不主张战争的霍恩家显然成为了他的眼中钉。法内尔认为既然现在战争已经开始了，那么总有一天国家的势力会因此而疲软，而通过战争决定出新的国王才是惟一的出路。听到这里，威尔弗雷德决定帮助法内尔来决定未来的国王，但前提是他必须保证能够结束战争。在不知不觉中，威尔弗雷德改变了自己向战乙女复仇的态度，如果战乙女要在战争中选定英灵，那么他要做的就是让战争停止。剧情后法内尔成为同伴。为了避免兄弟相争，边境伯罗恩巴尔格决定拥立先王的外甥、第四王位人约书亚（ジョシュア）为王来结束战争。

第5章 力の先には

在奥丘斯特的引见下，威尔弗雷德见到了兰格雷。兰格雷答应了出席边境伯所提出的进行和谈，如果可以的话，他也希望能够改变弟弟的想法，在不开战的情况下拿下王位。但另一方面，他也没有懈于战斗的准备，为了决战，他决定在国内征收大量优秀的士兵，并以自己个人的名义举行比武大会，优秀者不仅可以得到大量赏金，也能获得加入到战争最前线这样的荣誉。在エーデルレーヴェ城选择“城へ”继续剧情，比武大会开始。

エーデルレーヴェ城 中庭

胜利条件	敌全灭
目标KARMA	220

过关奖励
エマネイトマジック×2、スピリットコントロール、マジックブーツ(KARMA 440以上)
回り入み、シャドウクリスタル×2 (KARMA 330以上)
ガードポーション×2、リキュールポーション×2 (KARMA 220以上)

一开始我方被敌人包围，不过敌人相对来说较为分散，所以基本没什么威胁。敌人的实力实在是不值得一提，KARMA的达成要求也很宽松，就算一周目要达到目标KARMA两倍以上也没太大问题。

兰格雷奖赏给了获胜的威尔弗雷德10个金币，但威尔弗雷德并没接受，他要的只是力量，足以打倒战乙女的力量。兰格雷对威尔弗雷德更加赏识有加，准备带他去参加与罗恩巴尔格的和平会谈，并表示如果情况需要，允许他当场斩杀罗恩巴尔格。



ひよどりの森

胜利条件	敌全灭
目标KARMA	280

过关奖励
ヴァリアントヘルム、ロングレンジ、スピリットコントロール (KARMA 560以上)
识者の经验×2、パワーバングル (KARMA 420以上)
精灵の灵药×3、ノーブルエリクサー×2 (KARMA 280以上)

经过森林时，兰格雷遭到敌袭，进入战斗。本关的地形高度差比较大，强敌位于上方。而比较讨厌的是敌人很多攻击都带有异常状态，比如石化、麻痹，要注意应对。队长的攻击附带诅咒效果，如果事先做好防御措施或者准备充足的回复道具，那么对付它就是小事一桩了。

战斗胜利后，兰格雷发现这些魔物原本都是克雷尔蒙费兰地区的，为此他推测克里斯托弗已经彻底与他国联手了。这样下去，国家早晚会沦为他人的附庸，因此兰格雷决定在国家被他国占有之前讨伐克里斯托弗。回到エーデルレーヴェ城选择“城へ”继续剧情，大战正式打响了。兰格雷倡导先占领阿尔托利亚街道，断绝他国的补给。

アルトリア山岳

胜利条件	敌全灭
目标KARMA	300

过关奖励
冰剑ブローラヴィン、アンブロシア×2 (KARMA 600以上)
フェードアウト、リジェネレーションヒール(KARMA 450以上)
金の卵×2、ホーリィクリスタル×2(KARMA 300以上)

本关地形为雪地，所以务必装备“セーフティブーツ”以免移动力受到限制。一开始用“ダッシュ”迅速消灭附近的弓箭手，然后再逐一消灭剩下的敌人即可。

アルトリア街道

胜利条件	打倒ロイエンバルグ
目标KARMA	280

过关奖励
镜铠リフレックス、スターガード（KARMA 560以上）
プロテクトマジック、マイトブロウ(KARMA 420以上)
マイティチェック×2、贤者の秘药×2(KARMA 280以上)

罗恩贝尔格挡住了兰格雷一行的去路，劝解他兄弟联手方能治理国家，但此时的兰格雷显然已经听不下去了，开战吧。本关的地形比较平坦，移动方面没有什么障碍。兰格雷王子会作为我方NPC参加战斗，他是一位法师，除了攻击魔法外，有时也会使用一些辅助魔法令敌人陷入行动不能状态，还是有一定作用的，而且就算他被打倒也不会导致Game Over，所以不用太过在意他的行动。罗恩贝尔格不仅HP高，攻击力更是惊人，一套连击下来我方单体必挂。所以建议让威尔弗雷德提升能力后去做诱饵吸引火力，然后同伴们靠近后集中对付他。虽然本关的胜利条件只要求打倒BOSS即可，但路上的杂兵还是建议先消灭掉，否则被围攻后会更加被动，尤其是右边的弓箭手一定要干掉。

年事已高而且有伤病在身的罗恩贝尔格倒下了，可兰格雷的脸上丝毫没有怜悯之情，下一个目标就是他的弟弟克里斯托弗了。前往アルトリア城触发剧情，接下来是三连战。

アルトリア城 城门前

胜利条件	打倒敌队长
目标KARMA	370

过关奖励
エンプレスコロネット、圣衣ブリタニアガーブ、カウンターアタック(KARMA 740以上)
エマネイトマジック、エーテルグリーブ(KARMA 555以上)
识者の经验×2、アンブロシア(KARMA 370以上)

本关敌人数量十分多，队长位于画面右上方，要一路绕上去才能接近他，因此不如将沿途的敌人全部打倒，也好积蓄KARMA。要注意右上方的魔术师有时会走到屋顶上用战场魔法攻击我方，要留意同伴的剩余HP免得被暗算。



アルトリア城 中庭

胜利条件	打倒敌队长
目标KARMA	370

过关奖励
恐剑ヘルギ、蛇矛バシリスク(KARMA 600以上)
鬼神の拳、ミサイルプロテクション(KARMA 450以上)
カリバーン、女神の灵药(KARMA 300以上)

一开始我方的4名同伴分别位于画面的两侧，其中配置在XY键上的同伴位于画面左侧，AB上的同伴位于画面右侧。建议不要兵分两路各自杀敌，这样可能会导致兵力不足从而损失很多KARMA。应该先令一侧的同伴使用“ダッシュ”快速跟另一队合流后再集中将敌人逐个消灭。

アルトリア城 王座の间

胜利条件	打倒クリストフ
目标KARMA	350

过关奖励
精王剑アレクタリス、瞬弓ブルーゲイル、蛇杖ケーリュケイオン(KARMA 700以上)
イマツルギ、圣衣シルフレッド(KARMA 525以上)
女神の灵药、ノーブルエリクサー(KAMRA 350以上)

本关敌人数量很多，但杂兵方面有威胁的依然只有拥有远程攻击能力的魔术师，因此问题并不大。克里斯托弗的攻击力十分高，吃了他的决之技后很难有活路，不过好在依然是单体攻击，就算同伴战死，立即复活就可以马上利用协力助攻系统来围殴他了。

兰格雷并不打算杀死克里斯托弗，而是吩咐手下将他带到西之塔软禁。可就在此时，克里斯托弗拔出早已准备好的匕首刺向了兰格雷，而兰格雷也不甘示弱，拔出长剑插入了克里斯托弗的身体，克里斯托弗倒在地上断了气。兰格雷知道自己的伤势已经没救了，他要求威尔弗雷德给自己最后一击，不留情面地杀了他，让自己为威尔弗雷德的罪孽添加分量。威尔弗雷德拔剑砍向兰格雷，在那一瞬间，他彻底变成了一个嗜血的狂魔，“女神之羽”也彻底被地狱的颜色所浸染。爱丽丝笑着说道：“恭喜您，威尔弗雷德大人。女神之羽已经变成了‘咎人之剑’，您拥有了挑战战乙女的资格。走吧，前往战乙女的战场吧。”

第5章 迷い子の叹き

尽管克里斯托弗想避免战争，但是外力已经不是他可以左右的了。在被动的形势下，克里斯托弗只好开始备战，比武大会在这种情况下举行了。

アルトリア城 中庭

胜利条件	敌全灭
目标KARMA	300

过关奖励
エマネイトマジック×2、マイトブロウ(KARMA 600以上)
マジックブーツ、回り入み(KARMA 450以上)
耐炎のタリスマン×2、リキュールポーション×2(KARMA 300以上)

率先消灭初始位置附近惟一的远程力量——右边的魔术师，之后就可以高枕无忧了，其他敌人的实力根本不值得一提。

克里斯托弗非常赏识威尔弗雷德的剑技，也回忆起了自己小时候和哥哥每天练剑的情景，如果可以，他实在不想和自己的亲人为敌。威尔弗雷德是为了替父亲报仇而活到现在的，但现在他也对自己的所作所为产生了怀疑。为了完成复仇，真的可以牺牲同伴们无辜的生命吗？威尔弗雷德正要离去时，克里斯托弗希望他能够辅佐自己，现在他要去参加边境伯罗恩巴尔格发起的和平会谈。

ひよどりの森

胜利条件	敌全灭
目标KARMA	250

过关奖励
ヴァリアントヘルム、ロングレンジ(KARMA 500以上)
スピリットコントロール、マジックコントロール(KARMA 325以上)
ホーリィクリスタル×2、识者の经验(KARMA250以上)

这里曾经是边境伯经常带着两兄弟来玩耍的地方，如今却都是魔物。敌人方面要提防的是位于上方的队长和右方会石化的敌人，要到达队长处要绕上一段路，沿着道路一路前进将敌人逐一消灭即可。

执政官表示这种魔物是只有威尔诺亚才有的，之所以出现在阿尔托利亚，代表兰格雷已经接受了威尔诺亚的支援对国家发动了袭击。在执政官的诱导之下，克里斯托弗准备先回王都紧急备战。既然战争是无法避免的了，那么为了臣民，他需要尽快结束战争。

回アルトリア王都，选择“城へ”继续剧情。

讨论出的作战方案是在威尔诺亚的援军到来之前，我军先穿过山岳对他们进行奇袭。



雪花の荒城

胜利条件	打倒敌队长
目标KARMA	350

过关奖励
冰剑ブローラヴィン、スピリットコントロール(KARMA 700以上)
リジェネーションヒール、名剑アロンダイト(KARMA 525以上)
精灵の灵药、金の卵(KARMA 350以上)

由于地形是雪地，所以移动方面很成问题，因此每位同伴都装备上“セーフティブーツ”是必须的了，否则像魔术师之类的可以说是寸步难行。ティアツウル会施放多种魔法，从而令我方陷入异常状态，建议用沉默魔法让它闭嘴。由于本关打倒敌队长就可以过关，如果想要赚取两倍以上的KARMA，那么在将杂兵全部解决前就不要去惹它。

アルトリア山岳

胜利条件	打倒ロイエンバルグ
目标KARMA	350

过关奖励
镜铠リフレックス、プロテクトマジック(KARMA 700以上)
カリバーン、パワーバングル(KARMA 525以上)
ポイズンクリスタル×2(KARMA 350以上)

边境伯罗恩巴尔格挡在了克里斯托弗的面前，奉劝他停止战争，但克里斯托弗认为，事到如今战争已经无法停止。本关克里斯托弗会作为NPC参战，地形方面由于依然是雪山，所以“セーフティブーツ”不要脱下。BOSS罗恩巴尔格会主动向我方移动并进攻，因此我方必须尽快向前方杀敌推进，以免被赶来的罗恩巴尔格和附近的杂兵形成包围。如果要以最高奖励为目标，那么队伍中必须有人能够承受住罗恩巴尔格的进攻，否则后方的敌兵就比较难打到了，这个光荣的枪靶子任务还是交给使用过“ヴァリの目覚め”的威尔弗雷德吧。打完本关后就可以去找兰格雷算账了，接下来是四场连续战斗，请务必保证有充足的回复道具。

エーデルレーヴェ城 城门前

胜利条件	打倒敌队长
目标KARMA	350

过关奖励
エンブレスコロネット、圣衣ブリタニアガーブ(KARMA 700以上)
カウンターアタック、エマネイトマジック(KARMA 525以上)
エーテルグリーブ、ノーブルエリクサー(KARMA350以上)

敌人的位置都比较集中，如果可以的话用个“グレイプニルの枷”令杂兵全部麻痹，这样队伍层层推进，就可以在一个我方回合之内解决掉多名敌人，总的来说是一场比较轻松的战斗。

エーデルレーヴェ城 中庭

胜利条件	打倒敌队长
目标KARMA	350

过关奖励
スターガード、鬼神の拳、蛇矛バジリスク(KARMA 700以上)
识者の经验、アンブロシア(KARMA 525以上)
ミサイルプロテクション、ホーリィクリスタル(KARMA 350以上)

基本没有什么特别需要注意的地方，稍微留意一下不要单枪匹马地冲入敌营，否则会被魔术师之类的敌人围攻。

エーデルレーヴェ城 中央间

胜利条件	打倒ラングレイ
目标KARMA	350

过关奖励
精王剑アレクタリス、瞬弓ブルーゲイル(KARMA 700以上)
蛇杖ケリューケイオン、圣衣シルフレッド(KARMA 525以上)
ノーブルエリクサー、贤者の秘药×2(KARMA350以上)

本关的地图很大，而地形方面也比较复杂，并且每个区域都有中BOSS把守。一开始前面的沼泽进入后有一定几率中毒，中央的敌人可以配合远程攻击消灭掉。左侧レッドドラゴン周围的岩浆踏上去后会损失一定量的HP，レッドドラゴン的HP很多，慢慢磨吧。左上区域バラグリフォン的攻击附带一定的冻结效果，而其周围的几个魔法师也很讨厌，最好能用物理攻击迅速解决。兰格雷同样是个强劲的BOSS，魔法攻击也是可以秒杀单体的，事先不要靠他太近，准备充分之后全员靠近他进行围攻，争取以最小的损失消灭他。战斗胜利之后，克里斯托弗让手下退下，悄悄拜托威尔弗雷德能够在谁都没有察觉的情况下，带着他的哥哥逃走。



エーデルレーヴェ城 地下通路

胜利条件	敌全灭
目标KARMA	450

过关奖励
长船、イマツルギ(KARMA 900以上)
识者の经验×2、マテリアルピアス(KARMA 525以上)
精灵の灵药×2、女神の灵药×2(KARMA 350以上)

没有特别需要注意的地方，一路杀过去即是，如果之前已经学会了“グレイプニルの枷”那就更加方便了。

威尔弗雷德正要带着兰格雷逃走时，一直辅佐在克里斯托弗身边的鲁威尔兹（ルヴェルツ）将军却挡住了他们的去路，并要以反逆之罪将两人当场处决。在将军的攻击下，兰格雷倒在了地上，正当将军要对威尔弗雷德下手的时候，克里斯托弗赶来命令他立即停手，并表示放走兰格雷是自己的意思。

失去了兄长的克里斯托弗陷入了悲痛，但将军告诉他，早在他作出与自己兄长交战决定的时候，就应该想到会有今天这样的后果了。克里斯托弗认为是自己的迷惘才带来了今天的悲剧结果，他奉劝威尔弗雷德如果自己真的决定了要复仇，那么就不要迷惘，否则肯定反而会被自己的迷惘所拖累。威尔弗雷德此时也察觉到，虽然自己曾经失去了方向，但对于已经牺牲了同伴性命的他来说，复仇之路其实早就已经没有了退路。此时“女神之羽”彻底变为了地狱的色彩，他手中的剑也变为了“咎人之剑”，威尔弗雷德终于拥有了挑战战乙女的资格。

第5章 もどらぬもの

法内尔带着威尔弗雷德去拜见了边境伯罗恩巴尔格，罗恩巴尔格对法内尔工于心计、害死赛内尔等人的事情都早有耳闻。但法内尔此行的目的并不是为了私利，而是希望结束战争，因为只有国家的政权得到保证，他的私利才有可能得到满足。法内尔将威尔弗雷德介绍给了罗恩贝尔格，为了测试威尔弗雷德的能力，他让威尔弗雷德在明天早上之前将两封信分别交给两位王子。

ロータス湿地

胜利条件	敌全灭
目标KARMA	300

过关奖励
マイトブロウ、マジックブーツ(KARMA 600以上)
回り入み、マテリアルピアス(KARMA 450以上)
ガードポーション、リキュールポーション×2(KARMA 300以上)

本关的敌人很积极，除了最上方的スケルタルアーミー外，基本上所有的敌人都会主动向我方靠拢并进行攻击。其中最讨厌的要属包括队长在内的两只ケライノ，不仅攻击附带麻痹效果且射程远、移动力高，手头有麻痹回复道具的话就不要吝啬了。过关后前往アルトリア王都将信交给克里斯托弗，王都的商店可以补充一下物品。



雪花の荒城

胜利条件	打倒敌队长
目标KARMA	350

过关奖励
ヴァリアントヘルム、ロングレンジ(KARMA 700以上)
スピリットコントロール、ノーブルエリクサー×2(KARMA 525以上)
パワーバングル、精灵の灵药×3(カルマ350以上)

事先装备上“セーフティブーツ”以免被雪地降低移动力，敌人的实力都非常一般。队长ホワイトドラゴン的HP和防御均比较高，不过攻击方面就有些欠缺了，因此也构不成威胁。本关的隐藏物品“ソリィタリィストラグル”位于ホワイトドラゴン脚下的格子，如想取得就先把ホワイトドラゴン引出那块地面吧。

前往エーデルレーヴェ城将信交给兰格雷后，回ヴァイスハイト城选择“城へ”继续剧情。罗恩贝尔格对威尔弗雷德出色地完成了任务表示满意，希望威尔弗雷德今后能够辅佐自己。但威尔弗雷德却认为自己没有这个资格，因为他和法内尔一样，是一个背叛并杀害了好友的罪人。罗恩贝尔格安慰威尔弗雷德，人都是会犯错的，关键是如何面对自己犯下的错误，当年，他也因为疲于宫廷内部的权力斗争而辞去了教育两位王子的大任，而现在回想起来他感到非常自责，如果当年能够对两位王子教育有方，那也不会有今天这样的局面了。因此现在阻止两兄弟发动战争，对他来说是一种赎罪。罗恩巴尔格让威尔弗雷德作为他的从者，和他一起前去和两兄弟进行和谈。

ひよどりの森

胜利条件	打倒敌队长
目标KARMA	300

过关奖励
名剑ムーンファルクス、アンブロシア(KARMA 600以上)
フェードアウト、リジェネーションヒール(KARMA 450以上)
识者の经验×3、ポイズンクリスタル×2(KARMA 300以上)

需要注意的还是ケライノ的麻痹攻击，它位于空中，如果不在意KARMA的话就用弓箭手和魔术师远程消灭它，否则就将其引出来并围攻以获得最大值的KARMA吧。队长位于画面最上方，攻击有毒效果。

等了半天，两位王子还是没有来。此时罗恩贝尔格的手下赶来报告，说兰格雷刚刚已经正式宣布开战了。而根据情报，威尔诺亚军也在大量派往阿尔托利亚。而另一方面，克里斯托弗率军前往了国境的山岳地带，而克雷尔蒙费兰方面似乎也为其送来了援军。事态往最坏的方向发展了，但现在还不算太晚，无论如何，罗恩贝尔格都要阻止他们。

回到ヴァイスハイト城，选择“城へ”继续剧情。在アルトリア山岳，罗恩贝尔格决定用战斗来阻止克里斯托弗前进的步伐。



アルトリア山岳

胜利条件	打倒クリストフ
目标KARMA	350

过关奖励
镜铠リフレックス、スターガード(KARMA 700以上)
プロテクトマジック、スピリットコントロール(KARMA 525以上)
マイティチェック、贤者の秘药×3(KARMA 350以上)

本战罗恩贝尔格会作为NPC出战。由于地形问题，注意装备“セーフティブーツ”以免移动受限。克里斯托弗后面的魔术师最好先让其沉默或者事先用远程攻击消灭掉，免得他和克里斯托弗形成连携。不过好在魔术师只会使用“バーンストーム”和“ガードレインフォース”两种魔法，如果我方装备了“フレイムアーマー”就可以免受伤害。战斗胜利后，罗恩贝尔格留了克里斯托弗的活口，吩咐手下将其带走，下一个就轮到兰格雷了。进入エーデルレーヴェ城之后是三场连续战斗。

エーデルレーヴェ城 城门前

胜利条件	打倒敌队长
目标KARMA	450

过关奖励
エンプレスコロネット、圣衣ブリタニアガーブ(KARMA 900以上)
カウンターアタック、エマネイトマジック(KARMA 675以上)
エーテルグリーブ、カリバーン、识者の经验×2(KARMA 450以上)

和其他路线的该关卡差不多，注意一下我方同伴的站位，一个回合就可以消灭多位敌人。队长实力平平，就算搭配上后方的魔法师也没有太大威胁。不过要注意，魔法师有时会给敌人施放魔法反射魔法。

エーデルレーヴェ城 中庭

胜利条件	打倒敌队长
目标KARMA	350

过关奖励
兼定、蛇杖ケリューケイオン(KARMA 700以上)
金の卵×2、ミサイルプロテクション(KARMA 525以上)
マジックバングル、女神の灵药(KARMA 350以上)



攻关方面和其他路线的该关卡差不多，需要注意的地方不多，本关的最佳奖励中有潮在本篇中的最强武器，所以应该尽可能地使KARMA数达到700以上。

エーデルレーヴェ城 中央间

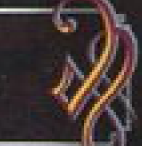
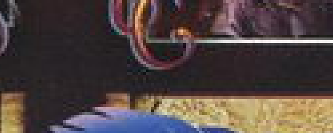
胜利条件	打倒ラングレイ
目标KARMA	350

过关奖励
圣剑王アレクタリス、瞬弓ブルーゲイル(KARMA 700以上)
识者の经验×2、圣衣シルフレッド(KARMA 525以上)
女神の灵药、ノーブルエリクサー×2(KARMA 350以上)



本关的地图和“迷い子の叹き”路线的一样，不过敌人的配置有些微差别。一开始毒沼中的敌人换成了ミスリルゴーレム，可以利用“ダッシュ”技能让近身战角色站在他周围的落脚点上，配合弓箭手将其消灭。レッドドラゴン周围的地板会扣血，它本身的HP和防御力很高，最好先强化一下我方主攻力量以获得最佳攻击效果。最后的兰格雷至少要等我方同伴踏入红毯以内时才会主动攻击，所以可以在附近做好万全准备后再联合解决掉他，顺利的话可以不等他使用单人大魔法就可以搞定。

战斗胜利后，罗恩贝尔格命令手下不要杀害兰格雷，但此时兰格雷却趁着罗恩贝尔格不注意，将事先准备好的利剑刺入了他年迈的身体。罗恩贝尔格并没有责怪他，而是让手下将他软禁起来。由于年事已高再加上兰格雷造成的伤，罗恩贝尔格的身体已经坚持不了多久了。回到自己的城堡后没多久，管家就前来报告兰格雷在西之塔自尽了。罗恩贝尔格表示自己并没有赎成当年丢下两位王子不管的罪，也许是因为这个罪孽太深重了吧，然而威尔弗雷德却认为他最终阻止了分裂祖国的计划，这已经是成功了。面对自己的病情，罗恩贝尔格并没有吃药，而是选择了带着兰格雷给自己留下的伤痕死去。


C结局

遗忘的伽兰

胜利条件 **打倒**ヴァルキリー

威尔弗雷德终于站在了战乙女的面前，他不惜牺牲众多同伴的生命，就是为了迎来今天的这一刻。战斗前的整备菜单中追加了商店选项，由于金钱不继承，因此建议将它们都购买技能、魔法和道具以方便下周目继承。

本战中除了BOSS蕾娜斯外，其他之前曾使用过"女神之羽"的同伴均会作为敌人参战（除了安赛尔）。由于胜利条件是打倒战乙女，所以离她较远的敌人就可以不用管，只需将要道上的敌人排除即可，然后集中4位同伴之力轮番对战乙女使用决之技就可以轻松达成胜利条件。

威尔弗雷德终于打败了战乙女，但此时芙蕾（フレイ）出现，告诉他战乙女只不过是物质化的肉体被消灭罢了，她还会作为人类转生，然后再次作为战乙女觉醒。

"被唆使而成为冥界慰安者的愚蠢人类啊，你应该做的，是为因私欲而夺走他人的性命付出代价。你还是去遵守和冥界的约定吧。"芙蕾说着，回收了战乙女的魂魄，消失得无影无踪。

爱丽丝出现在了威尔弗雷德的背后，她一开始就知道战乙女是不死的，威尔弗雷德这才发现自己从一开始就上了当。但契约摆在那里，他必须接受自己没有杀死战乙女而受到的惩罚，最终他为自己的杀戮付出了代价，坠入了地狱。

被后人称为"阿尔托利亚日落"的王位继承问题最后以边境伯罗恩巴尔格拥立的原第四继承人约书亚继承王位落下了帷幕，虽然新王为回复政治力尽了最大努力，但因内乱而千疮百孔的国力已经不是那么容易恢复的了。为此努力的新王也早早地夭折了，阿尔托利亚从此进一步加大了衰退的步伐。



B结局

遗忘的伽兰1

胜利条件 **打倒**ヴァルキリー

战斗前的整备画面中依然别忘了将金钱换成物品。本关的敌人是战乙女和一批大众脸英灵，只要将战乙女的HP降低到一半以下就会发生剧情，战斗结束。战乙女身边的魔术师会使用大魔法，应尽快解决。具体战术方面还是和以前一样，让威尔弗雷德提高能力之后上前做枪靶子吧。

正当威尔弗雷德准备手刃战乙女的时候，一位天界神兵从天而降。神兵摘去了头盔，而他的面容对于威尔弗雷德来说是再熟悉不过的了，因为他就是威尔弗雷德的父亲塞奥多尔。塞奥多尔希望威尔弗雷德能够收起武器，自己所想看到的并不是他的复仇，他现在开始新的人生还来得及。但事到如今，威尔弗雷德显然已经没有退路了。



遗忘的伽兰2

胜利条件 **打倒**セオドール

除了BOSS塞奥多尔外，本关还有几个杂兵，不过数量较少。别看如此，但杂兵均是弓箭手和魔术师等拥有远程攻击手段的敌人，所以建议先将他们全部消灭掉后再对付BOSS，以免遭到围攻。塞奥多尔的防御力较高且HP很多，不过让威尔弗雷德提升两倍能力，再4人站好阵形轮番使用决之技的话，大约两次战斗下来就可以达成胜利条件了。

为了替父亲报仇威尔弗雷德才走上了今天这样的道路，但讽刺的是，他最后面对的敌人竟然是自己的父亲。塞奥多尔让威尔弗雷德回故

乡去，但威尔弗雷德却表示自己已经没有可以回去的地方了，在绝望与贫寒之中，妹妹死去，母亲精神失常……但塞奥多尔却认为正是因为这样他才更该回去，不应将目光从现实中移开，应该接受所有的现实。

爱丽丝出现，她表示既然威尔弗雷德没有能够打倒战乙女，那么他就必须遵守约定前往冥界。她召唤出了魔法阵，威尔弗雷德挣扎着大叫了起来，在关键时刻，塞奥多尔撞开了威尔弗雷德，代替他消失在了魔法阵中。蕾娜斯让爱丽丝交出塞奥多尔，但爱丽丝不同意，表示契约就是契约，如果有人要插嘴冥界的事情，那么冥界女神将不惜与神界战斗，为此蕾娜斯只好收手。威尔弗雷德决定接受所有的现实以及他犯下的罪行，这就是他应该走的路……



A结局

因为不忍心夺取同伴的生命，威尔弗雷德最终没有能够获得向战乙女复仇的资格。按照约定，威尔弗雷德决定前往冥界，不过此时爱丽丝的神情却显得有些失望。原来让威尔诺亚和克雷尔蒙费兰分别支援两个王子、阻挠罗恩贝尔格策划的和平会谈、使用容易引起误解的方法来加深王位王子的隔阂，这一切都是爱丽丝暗中策划的，为的就是让威尔弗雷德顺水推舟地成为地狱女神的棋子。但威尔弗雷德并没有成为嗜血者，这令爱丽丝为自己做了那么多“准备工作”感到很不甘心。此时她露出了自己的真正面目——地狱魔犬嘉尔姆（ガルム）。

紫黒の境界

胜利条件 打倒ガルム

战斗前的整备画面中记得将金钱换成道具，应确保手头拥有充足复活药。该路线的最终战才有点像是最终BOSS战的样子，可以说是游戏本篇中难度最高的一关。除了位于画面后方的BOSS外，画面中还有5只ペイル・フレイム，它们的实力同样不容小觑。ペイル・フレイム可以进行三次魔法攻击，而如果它使用的是冷气和电击属性的魔法还有可能使我方进入异常状态。如果我方被两只以上ペイル・フレイム进行围攻，那么战死几乎是肯定的。要打倒它们就必须步步为营，一开始最好先原地不动，等最靠近的那只过来后集中消灭它，再慢慢对付剩下的。一般情况下，4人进行一次攻击还无法消灭一只，所以就分两次来吧，如果有同伴倒下就用复活药继续。

BOSS的攻击范围非常广，远程的龙卷风带有一定麻痹效果。与其战斗时千万不要尝试全体围攻它，因为他反击的时候是对攻击者全员进行的，并且有很大几率使用决之技，这样的结果毫无疑问就是我方全灭。由于剧情的关系，只要与他发生过一次战斗就会强制结束上半部分的战斗，因此只要派一名同伴使用“ステルス”技能悄悄接近他，然后攻击它即可，就算该名同伴战死也不要紧，因为一旦进入战斗的下半部分，战死者也会复活。

攻击过BOSS后发生剧情，威尔弗雷德死去的好友安赛尔作为GUEST参战。安赛尔的等级为46级，高于通常情况下我方同伴的等级，而且装备也不错，虽然不能变换技能，但他本身附带的技能都比较实用，因此推荐将其作为下半部分战斗的人选。威尔弗雷德的装备应以尽量提高攻击力为主，技能方面推荐“ガッツ”和“ファーストエイド”。BOSS的攻击方式和前半部分一样，因此不能对他进行4人围攻，建议让威尔弗雷德提高能力之后和安赛尔对其左右夹击，顺利的话可以在两个回合之内搞定收工。

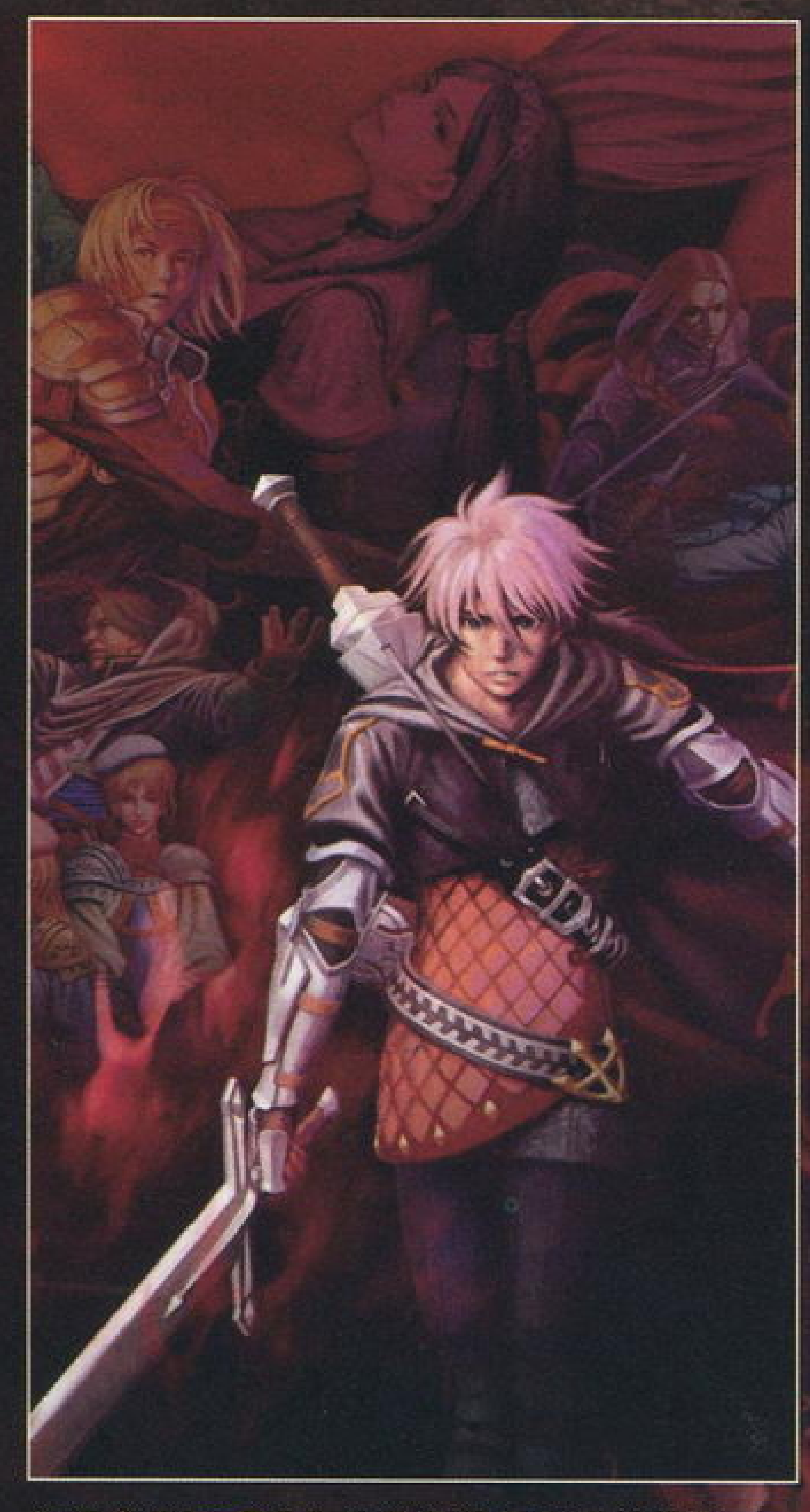
安赛尔并没有责怪威尔弗雷德，表示如果他觉得愧疚的话，那么就在人间好好地活下去吧。在安赛尔的劝告下，威尔弗雷德回到了故乡，将安赛尔成为英灵的事情如实告诉了绯尔蒂，并按照塞奥多尔让安赛尔转告他的嘱托修好了音乐盒。在美妙的旋律下，玛尔歌特的精神终于恢复了正常。威尔弗雷德表示自己总有一天会再次展开旅程的，通过这次的经历他知道了很多，也学会了很多，所以未来还有不得不去完成的事情在等着他。绯尔蒂告诉威尔弗雷德，不管他身在何处、无论发生什么事，都欢迎他回家看看，她和玛尔歌特都会在家里等着他回来……



通关之后

■通关一次后，之前获得的道具、学会的技能、CP值、游戏时间均可在下一周目中继承。
■金钱、角色学会的魔法无法继承。
■每通关一次战斗技能槽追加一个，最多可使战斗技能槽增加到5个。
■三种结局全部看过之后，追加“红莲迷宫”。





红莲迷宫

作为系列惯例的“红莲迷宫”（セラフィックゲート）在本作中也是存在的，将A、B、C三种结局全部打穿一遍之后，标题画面就会变成黑色，并且在标题菜单中追加进入红莲迷宫的选项。

由于本作的类型为S·RPG，所以“红莲迷宫”并不是传统意义上的迷宫，而也是由一张张战斗地图构成的。红莲迷宫一共有10层，每层都需要进行战斗，而在层与层之间还有一个“踊り场”要打。迷宫中一开始就可以使用本篇中的所有角色，但是迷宫中并不继承游戏本篇的所有记录，一开始的金钱为0，所有同伴的等级均为1级、没学会技能，装备是也只是初期的装备。迷宫中也无法使用“女神之羽”。在进入每层之前，玩家均可以对队伍进行编成，并可以在商店中购买物品以及记录。另外整备画面中也有可以回到第一层的选项，不要小看了这个选项，在初期金钱匮乏没办法获得优秀武具的情况下，这是用来积攒金钱购买强力装备的好方法，另外也可以利用它来反复从敌人身上刷物品。

红莲迷宫中每层都有BOSS把守，而在第一周目中将其中的一些BOSS打败的话他们就可以成为同伴加入，其中不仅有一些在本篇中出现但无法加入的角色，还包括了系列FANS所熟悉的老面孔，具体可以加入的同伴如表格中所示。每通过一次迷宫后，下周目敌人就会强化一次，并且身上掉落的物品也会变得更加高级。

层数	可加入角色
2	クリストフ
3	ラングレイ
4	ロイエンバルグ
5	エーリス
6	レナス
7	アーリィ
8	アリューゼ
9	フレイ

玩后感

相比系列的前两作来说，本作的系统进行了很大幅度的简化，在去除了许多繁琐难懂的要素之后，本作的上手门槛明显要比前两作低，因此就算是新手也不用担心被复杂的系统所吓倒。游戏的剧情虽然没法和公认为经典的系列初代相比，但也还算说得过去，在多条分支路线的反复诠释下，部分角色的性格也被刻画得比较到位。游戏虽然本篇流程不长，但全结局玩下来后时间也不短，况且后面还有更有挑战性的红莲迷宫在等待着玩家，因此游戏的耐玩度还是非常有保证的。



文 洋葱　美编 Juxi

MMV推出的《阿瓦隆代码》自公布以来就以其独特的设定吸引了不少人的眼球，新颖的故事题材加上充满特色的系统，另外还有一批知名声优的助阵，相信没有哪个玩家会不动心的。废话不多说，下面就让我们来看看这款创意之作吧。

推荐度 B

阿瓦隆代码

アヴァロンコード

NDS				
MMV	A・RPG	2008年11月1日	日版	
1～4人	1Gb	5229日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	

系统解析

基本操作

Y	左手武器
X	右手武器
B	使用预言书记录情报
A	无限审判
L、R	紧急回避（可连按）
十字键	角色移动

预言书与代码

预言书可谓是本作最大的特色，通过它我们可对角色或物品进行修改，无论是解谜、恋爱还是战斗预言书都将派上大用场。在对某样东西进行修改之前我们需要先用预言书记录下相关情报，对着想要修改的东西按下B键主人公便会进行记录，记录成功后情报会显示在下屏中，这时就可以开始修改了。

首先在下屏右侧我们可以看到印有各种图案的块状物，这就是代码。每个生命或物品根据其自身的特点拥有的代码也不同，如性格阴暗的人会有代码“暗”、富豪有“金”、血厚的敌人拥有“石”等等。利用触控笔可以拖动代码，我们不但可以将这些代码装到自己的装备上以增强其威力，甚至可以将“病”这类减弱能力的代码装到敌人身上，另外就连身患绝症的病人，我们也可以通过预言书将其身上的代码“病”消灭，让病人恢复健康。需要注意的是记录下的情报将永远被保存在书中，若对情报进行过修改，即使拿预言书重新对情报对象进行记录，该情报仍旧会保持修改之后的状态。

游戏中所有NPC和怪物都可以用预言书进行记录，而能够记录的物品或装备则会发出特殊的光芒，很好辨认。到了游戏后期想要获得敌人的情报需要下点功夫，直接从正面使用预言书的话很容易遭到反抗，从背后或者是将对方打倒在地时记录的成功率会比较高。



从基本属性“炎”、“冰”和增强武器能力的“铜”、“铁”再到影响人性格喜好的“不屈”、“邪恶”，游戏中代码的种类相当丰富，若能合理组合即使再强的敌人也不足为惧。给部分武器装上属性代码能够赐予其属性并增强威力，不过并不是随便放什么代码上去都可以，如若将炎、冰代码放到同一种武器上，武器很可能就得不到任何属性，能力上升的数值也不会理想。

预言书的精灵们

精灵们平时不仅会给我们各种提示，在战斗中也将大展身手。打开记载着精灵情报的那一页后，点击右侧的法杖图标便可消耗MP让精灵们使用强力的必杀技。而法杖右边的图标，则是用来更换每次翻开预言书时显示在上屏的精灵。



武器及奥义

武器基本分为四大类，分别是剑、锤、炸弹以及飞行道具，主人公的左右手分别可以各拿一种武器，按下对应的Y、X键便可使用。每一种武器都有对应的奥义，使用方法为按紧攻击键，直到听见“乒”的一声音效时松开键便可。剑的



奥义为360度旋转攻击，发动时按十字键还能进行高速移动；锤的奥义同样为360度旋转攻击，不过旋转中不可移动，旋转结束后会以极快的速度飞出去，距离相当远，多用于通过一些特殊地形，中途按B键可停止飞行；炸弹的特殊奥义是定时爆炸，松开键后主人公会将炸弹丢在地上，此时再按一次攻击键便能引爆。在迷宫中需要同时对两个开关进行攻击时将派上用场；飞行道具的奥义是增强了追踪性能，威力也将有所上升。



随着熟练度的上升玩家还能学到武器的二级奥义，内容和一级奥义相似，只是在持续时间、攻击次数以及威力上有所加强。

无限审判

本作的特色系统之一，剧情进行到第二章遇到迪兰后就可使用。在战斗中可随时对着BOSS以外的敌人按下A键发动无限审判，中招的敌人会被打到天上，接着在对方落地前的瞬间按下攻击键X或Y可再次将其打上天，只要把握好时机就可以永远不让敌人落地，直到将其消灭为止。攻击的伤害随着攻击次数的增加而增加，而敌人被打上天的高度也将会越来越高，到最后甚至能将其打到宇宙。这种方法可以确保无伤杀敌，不过要注意的是发动无限审判时主人公是无法移动的，此时若旁边还有其他敌人的话很可能会被打断。另外，若从对手正面直接使用这招的话成功率很低，通常在敌人出招的瞬间或是背后发动成功率会比较高。





主人公与恋人

游戏开始时玩家将从少年尤米卢和少女缇娅（名字可更改）两人中挑选一位作为主人公，本次流程攻略我们选择的是少女缇娅。主人公的性别对主线剧情不会起到什么影响，而且无论选择了什么性别，都将在冒险中遇到有机会成为恋人的异性。想要得到心仪对象的告白首先得获得他们的好感，提升好感度的方法很简单，那就是利用最传统的——礼



いって、気にするなよ。
こ言われる柄じゃねえよ。

物战术。本作有一个比较特别的地方：送了礼物之后物品并不会消失，只会消耗一点MP。因此只要有足够的MP一件礼物是可以无限赠送的，不过若连续将同一件礼物送给一名角色，对方会冷冷地说：“怎么又是这个”。下面将奉上全部可恋爱角色的喜好列表。

送礼参考表

角色	喜欢的东西	讨厌的东西	喜欢的花语	讨厌的花语	想要的代码
法娜	发饰り、翼、パン、おかし、人形	武器、钵卷、肉	心跃る知らせ	恶意	知恵、炎、森、冰、雷、望み、运命
希尔菲	刀、ボウガン、发饰り、メガネ、ベルト、香水、ハーブ	爆弹、钵卷、甘いもの、肉、人形	完璧	追从	炎×4、石×3
娜奈	突剑、飞び道具、发饰り、メガネ、翼、ピン	ハンマー、钵卷、ベルト	流れ行くままに	仲良く一绪に	炎×5、银×2
多罗缇娅	大剑、ハンマー、爆弹、帽子、甘いもの	メガネ、にがいもの	まっすぐな气持ち	わけ隔てられた心	光×2、望み×3、鸟
劳卡梅雅	突剑、兜、发饰り、肉	盾、钵卷、ケーキ、くすり、香水	素朴な魅力	思い出	森、光、知恵、猫
迪兰	剑、盾、帽子、翼、甘いもの	飞び道具、发饰り、草	やり遂げる心	缲り返す想い	光×3、炎、金
雷克斯	突剑、飞び道具、胸当て、パン、人形	大剑、ハンマー、发饰り、翼	思い出	支配	炎、铁、望み、虫
赫斯	直刀、盾、帽子、兜、胸当て	发饰り、メガネ、翼、ケーキ、人形、草	あなたを支える	あなたを突き放とす	石、铁、虫、望み、正义
安华尔	大剑、飞び道具、发饰り、クッキー、ケーキ、沙漠の花	突剑、盾、帽子、兜、胸当て、にがいもの	取り残された时间	追从	炎、森、冰、雷、犬、猫
瓦尔多	直刀、大剑、钵卷、メガネ、ケーキ	发饰り、肉	英知	自己爱	金×2、银、铜、富、名声

任务制迷宫

游戏中迷宫的地形普遍都非常简单，不过每个迷宫中都有不少需要完成特定任务才能通过的房间，即使走错路了想要回头也要先将该房间的任务完成才能离开。任务的内容基本是启动所有开关或消灭所有敌人。注意遇到消灭所有敌人的任务时房间内很可能存在一种紫色的魔法阵，这种魔法阵会让敌人无限再生，因此要先将其摧毁。





流程攻略

缇娅



天空被熊熊烈火染成了深红色，地面上的建筑、生命正遭受着烈焰的拷问，所有的一切都将化为灰烬。“毁灭之炎将使新的世界诞生，收下这本预言书吧，将你所认为正确的一切记录下来，以此让下一个世界……”

“啊！”从梦中醒来，天空依旧是那熟悉的颜色，周围没有哭喊声，没有那让人无法忍受的高温。“原来是梦啊。”缇娅松了一口气，不过那梦还真是格外真实，即使醒来，缇娅依旧无法忘记梦中那如同地狱修罗场般的景象。刚坐起身，背后的石块发出了刺眼的白光，紧接着，一本外观华丽的书出现在了缇娅的眼前。“闻到了，闻到了，预言书在你的身上！”就在缇娅发愣的时候，一位穿着紫色铠甲的士兵站在了她的背后。接下来是主人公的首次战斗，预言书中的炎之精灵炼珀会在玩家身边给出各种提示。这场战斗基本是为了让玩家熟悉攻击操作的，开始先用触控笔点击下屏左边的武器获得双



手剑，接下来只要按一定节奏点击X或Y键便可轻松消灭对手。

第一章 炎之精灵

炎之精灵炼珀告诉缇娅，预言书的出现意味着现在这个世界即将毁灭，而缇娅是被预言书所选中的人，她要做的就是到各地去旅行，将她所认为有价值、想要留在下一个世界里的东西记录在预言书中。对话结束后向西南方的罗昂街前进，途中可以对平原上的花、石碑、怪物等进行代码记录。



经过“世界的十字路”后来到罗昂街，在北边的中央公园和镇长盖奥鲁格打过招呼后会见到毒舌男雷克斯，见到缇娅手里拿着书，雷克斯讽刺说读书是有钱人的专利，向他们这样的下等人根



本没有读书的必要。接着从下方的入口回到中心街和绿头发的青年卡姆伊交谈，他会建议缇娅去看看青梅竹马法娜，法娜就在地图左上侧的屋子中。见过法娜之后前往街道东边的剑术道场接受老师古斯塔夫的训练，训练共有十一场，前九场的目标基本是破坏房间内的所有物体、消灭所有敌人或启动开关，第十场的任务目标是为烛台点火，使用炎之精灵的必杀攻击便可完成，最后一场是和古斯塔夫的一对一战斗。古斯塔夫的攻击力非常高，行动要格外小心。看到他刀上闪现白光时需要马上远离他，否则会被强力必杀命中。

战斗结束后前往北边的城门处会遇到公主多罗缇娅，她告诉缇娅有帝国的人闯了进来，并请求缇娅和她一起搜查。话还没说完，一名紫装



士兵就出现在两人眼前，多罗缇娅根据铠甲判断对方是瓦伊泽帝国的士兵，刚想与其交谈，瓦伊泽士兵就变成了一个面目狰狞的怪物，二话不说袭向了缇娅。成功消灭怪物后，缇娅发现公主的小猫因怪物的攻击受了重伤，奄奄一息，是利用预言书的时候了。要治疗小猫需要代码“光”和“望み”，“望み”可以在青梅竹马的法娜身上获得，而“光”可以在公主身边的随从那获得，接着利用这两个代码就可以治好小猫了。成功治好小猫后，公主和周围的人不但没有表示感谢，反而对缇娅那神奇的力量感到恐惧，就在此时，一位着装性感的红发女性出现并带走了缇娅。这位红发女性是被街上的人们称为魔女的娜奈，她表示对缇娅产生了兴趣，想要替她占卜。可缇娅没想到这竟然是一个圈套，占卜的途中娜奈启动机关让缇娅掉入了一个地下室，费九牛二虎之力从地下室上来后，娜奈早已没了踪影。正当缇娅感到莫名其妙时两名王国士兵闯进屋内，称缇娅是瓦伊泽帝国的间谍，要逮捕她，看来这都是娜奈做的好事。

在士兵的带领下缇娅见到了我国，也就是卡雷伊拉王国的国王杰诺巴多，国王表示在查明真相之前不能轻易定罪，所以先将缇娅关进了大牢。在地牢中缇娅遇到了一个奇怪的小矮子，小矮子称自己可以帮助缇娅逃出去，不过作为交换缇娅必须先帮他把地牢深处的一顶帽子给弄到手。对话结束后沿着地牢右边的道路前进，遇到分岔口时选择下方的道路，再走一小段路就能找到帽子。用预言书将帽子记录下来交给矮子对方会说出逃离此处的方法，接着再次向右方前进，这一次遇到分岔口时要选择上方的道路，来到尽头的房间能看到一扇紧锁的大门，现在还无法打开。利用房间内的爬梯来到墓地，在墓地的左下方能找到一把钥匙，利用这个就可以打开刚才的大门了。

雷克斯



第二章 森之精灵

通过地牢的密道后缇娅发现自己来到了罗昂街附近的グラナ平原，炼珀说若要创造新的世界，四大精灵的力量是必不可少的，因此两人决定先去寻找另一位预言书的精灵——森之精灵。向东南方向前进，来到一个三岔路时选择上方的道路会见到被怪物追着到处跑的废材剑士迪兰，接着缇娅将学会无限审判。成功用无限审判解决怪物后，迪兰告诉缇娅自己是为了寻找适合插在帽子上的花才来到这种危险的地方……和迪兰道别继续前进来到森林，接着一路向北，很快就会看到一个洞窟，要打开洞窟的门需要将“森林×2”代码装到之前获得的钥匙上，接着对门使用便可。在洞窟迷宫中会出现红、绿颜色的宝石，此时需要使用炎、森林这两种属性的武器去攻击宝石才能继续前进。途中会看见一个石门，需要有“命运×2”和“希望×2”代码的钥匙。在洞窟深处有一个布满针的房间，需要避开针移动到房间中央的魔法阵，用普通攻击将魔法阵摧毁后出口处的大门就会打开。离开洞窟缇娅见到了一个浑身散发着恶臭的矮人鲁多鲁多，鲁多鲁多误以为缇娅是来破坏自己平静生活的侵略者，二话不说就拿出了武器，缇娅见状只得应战。

鲁多鲁多的攻击虽然威力强劲，但只要不停地使用剑的三连击压着他打，并保证第三下攻击一定命中，他基本是没有机会还手的。交手之后鲁多鲁多发现缇娅并没有任何邪念，才知道自己误会了她，听说缇娅正在寻找精灵，鲁多鲁多表示森林里有一个地方散发着强大的魔力，并指明了道路。鲁多鲁多所指之地是悬崖的对面，为了让缇娅能够顺利到达目的地，鲁多鲁多决定将自己的奥义“飞操锤”传授给她。

对话结束后从右方的出口离开，接着一路前进来到深之森林。深之森林中有许多断崖需要利用锤的奥义飞过，飞行中途按B键可立即停止。

眼看即将就要到达目的地，一只奇美拉阻挡在缇娅和炼珀的面前，看来要见森之精灵一面还真不是件容易的事。奇美拉的基本攻击光弹和尾刺只要躲在其身后便可避开，特别要注意的是它吼叫之后的攻击，奇美拉的吼声分为两种，其中一种结束后地面会出现紫色法阵对玩家造成伤害，而另外一种吼声结束后它会跳起扑向玩家，总之一旦听到吼声只要四处跑动便可，两种吼声很好辨认。战斗结束后进入巨木，森之精灵米爱丽加入队伍。



第三章 冰之精灵

不知为何，森林里的虫类突然陷入了暴走状态，更糟糕的是它们全部冲向了罗昂街，米爱丽和缇娅对此十分在意，两人不顾炼珀的反对决定先回罗昂街一趟。剧情结束后向下走，来到瀑布边选择跳下去可以回到森林入口附近，接着穿过平原回到罗昂街。经过世界的十字路口时再次遇到迪兰，迪兰告诉缇娅罗昂街里不但出现了大量虫子，还发生了好几次地震，而最麻烦的是瓦伊泽帝国的瓦尔多皇子竟然趁机带兵攻了过来，罗昂可以说是陷入了大危机。

前往中心街可以从罗麦欧尼那购买装备，还可以找一旁的弗兰切斯卡赌博。一路向上来到城门处，这里正在招募志愿兵，不过士兵见缇娅一副弱不禁风的样子，当场拒绝让她加入。来到剑术道场和古斯塔夫交谈，古斯塔夫建议缇娅去弄一个盾牌。接着前往中央公园，在喷水池旁缇娅见到了高傲的精灵族女性希尔菲，希尔菲称自己是镇长盖奥鲁格的女儿，希望缇娅能够带她去见父亲一面。原来希尔菲是因为听到帝国要攻打罗昂的消息，特地来助父亲一臂之力的，对话结束后将盖奥鲁格身旁盾牌的情报记录下就能获得盾牌了。装备着盾牌与剑术道场的古斯塔夫交谈后

【ゼノンパート】
北方の邪悪なる帝国からの奇襲を受け

再次来到城门，可士兵表示人数已满，不再接受申请。无奈之下缇娅决定先回家休息，缇娅的家在罗昂街的最下方，回到家中在床边按A键便可选择休息。



第二天一早军队就出发了，缇娅决定用预言书的力量提早结束这场战争。剧情结束后沿着左边的路走，接着一路北上，很快就能追上军队。在战场上缇娅认识了科学狂人哈奥齐，哈奥齐称战场就是他的炸弹实验室，接着将地面炸出了一个大坑。缇娅发现有股冷气从坑中散发出，跳入坑中一看地下竟然是个巨大冰洞，见缇娅打算进入冰洞调查，哈奥齐将自己的炸弹送给了缇娅并将奥义传授给她。学会奥义后缇娅便可装备炸弹，对着挡路的木头堆等物体使用炸弹可将它们摧毁。在冰洞中找到十个冰像并将它们破坏，途中遇到的怪物别忘了用预言书记录代码，成功破坏所有石像后来到15号冰洞使用“冰×2”代码的钥匙打开大门，进入房间内看到被冰封住的冰之精灵。炼珀使用火炎将冰之精灵唤醒，可没想到当他将冰融化的瞬间，被冰封印的剑魔因此觉醒了。

“愚蠢的人类，你们不但背叛了救世主克雷鲁保大人，还将他的心腹我给封印了起来。”说完，剑魔看到了缇娅手上的预言书，接着笑道：“哈哈哈，既然预言书出现了，也就表示救世主

大人也已复活了！我要将预言书作为礼物带给救世主大人！”说着，便向缇娅袭来。

最初所有的物理攻击都无法对剑魔造成伤害，需要先用炸弹将其手上的剑炸下来，然后对剑进行攻击。对剑造成一定伤害后剑魔的身体会缩小，这时就能对它造成伤害了，缩小后的剑魔会到处乱跑，建议使用剑系奥义。

打败剑魔后冰之精灵奈雅琪加入，奈雅琪觉得这次预言书出现的时间比想象的要早很多，难





道是有人刻意让世界提早崩坏？离开洞窟后，缇娅等人发现帝国的瓦尔多皇子以及跟随他的华曼宰相正站在不远处，三位精灵见到那两人显得非常吃惊，精灵们告诉缇娅，刚刚剑魔所提到的“救世主”克雷鲁保就在两人当中，虽然外貌产生了变化，但那确实是克雷鲁保。

另一方，帝国的赫斯将军在战场上发现了一件令人吃惊的事——自国的士兵竟然不是人类，而是一群怪物，这究竟是怎么回事？

第四章 雷之精灵

战斗结束了，卡雷伊拉王国获得了胜利，罗昂街的人们沉浸在胜利的喜悦之中。而人们在发现了缇娅就是传说中的预言书之主时，纷纷将其当作卡雷伊拉的英雄、救世主。剧情结束后来到城门发现外面正在下雨，缇娅决定先回家一趟，谁知刚到家门口就遭到了神秘人物的绑架。醒来后，缇娅发现自己被关在一间小屋中，窗外竟是一片金灿灿的沙海。没过多久缇娅就见到了绑架自己的主谋——沙漠魔女欧欧莉。欧欧莉表示之所以把缇娅抓来，是希望缇娅用预言书帮她解除附近一处遗迹的封印，欧欧莉还透露，缇娅正在寻找的雷之精灵也在那个遗迹里。答应了欧欧莉的要求后她表示要测试一下缇娅的实力，和欧欧莉战斗时注意尽量不要站在她的正前方，推荐使用剑系奥义绕到其身后攻击，战斗胜利后便可学会飞刀的使用法以及奥义。



从右上方的出口来到沙漠，接着向右前进，走到“中央沙漠9”时向上直走就能到达遗迹了。遗迹内有许多机关需要利用飞刀开启，悬挂在空中的绳子同样需要用飞刀切断。途中会出现很多木乃伊，使用火属性的剑配合奥义攻击能轻松解决。在迷宫的最深处，众人果然见到了雷之精灵，这样一来预言书的四大精灵都聚齐了。正当大伙准备离开时，遗迹的守护石像突然出现并挡住了去路，看来一场恶战是无法避免了。

守护石像的移动很慢，保持一段距离使用飞刀攻击是最安全的。石像最初的主要攻击方式分为两种，分别是准备时间超长的直线激光攻击以及360度旋转攻击，旋转攻击只有靠近它它才会使用，所以只要控制好距离基本不会被它打中。一开始使用飞刀和它磨一阵子，当对其造成一定伤害后它会全身发黑，停止行动，此时要迅速冲上前将石像推到上方的大坑里。成功后跑到门口，它会追上来，并且增加了一个光弹攻击，看到光弹只要往旁边跑动便可。接着再次用同样的方法将其推入大坑，走到门口时它还是不死心地追了上来。这一次它的攻击会增强许多，不但光弹从一个变成了四个，使用直线激光攻击时还会改变攻击方向，要小心回避，再次将它推下去后战斗便会结束。

战斗胜利后欧欧莉带着手下出现在门口，见到守护像被摧毁她显得十分高兴。原来，欧欧莉想要在遗迹中寻找传说中拥有支配世界之力的究极兵器——天空枪的线索，无奈这守护像太碍事。欧欧莉打算利用天空枪来征服世界，而知情的缇娅欧欧莉并不打算放过她，于是缇娅再次被关进了牢房。在牢房中缇娅见到了一位酷似欧欧莉的老婆婆，这位老婆婆名为艾艾莉，是欧欧莉的亲妹妹。艾艾莉说缇娅中了欧欧莉的诅咒魔法，时日不多了。不过精灵们却不以为意，他们相信这点小事预言书一定能解决。对着床边的瓶子使用预言书，将“光”、“暗”以及“望み×2”放入瓶中可调制出解药，服用后缇娅便能恢复健康。见到缇娅解开了诅咒，艾艾莉十分吃惊，经过交谈缇娅得知，在罗昂街曾经陷害过自己的魔女娜奈竟然是艾艾莉的女儿。聊着聊着，艾艾莉提起了帝国的宰相华曼，她和姐姐欧欧莉曾经与华曼一起进行过研究，华曼和姐姐都对支配世界的力量动了心，姐姐欧欧莉企图用天空枪支配世界，而华曼则打起了传说中的“魔王”的主意。艾艾莉觉得，如今世上发生的各种怪事，可能都是那两人的野心所至。

对话结束后对着房间右边的钥匙使用预言书，接着在钥匙上装上“雷×2”便可打开上方的大门。缇娅原本想带上艾艾莉婆婆一起离开，可是艾艾莉却表示自己还有未完成的任务——阻止姐姐和华曼。艾艾莉将一条项链交给了缇娅，希望缇娅能够带给她的女儿娜奈。逃出牢狱后欧欧莉的手下安华尔正埋伏在外面，他并不打算放缇娅回去。话虽这么说，可安华尔的实力却弱得让人汗颜，除了近距离用刀砍以外什么都不会，只要在远处投飞刀不用一分钟就能将其消灭。



第五章 大会

从村的左下角来到西之沙漠，接着往西北方向前进回到罗昂街。在入口处见到娜奈，娜奈为自己之前的行为向缇娅道歉，之前她是因为被欧欧莉威胁才会做出那种过分的事。将艾艾莉交给自己的项链递给娜奈后来到中心街，情圣比斯告诉缇娅十年一度的武术大会将在六天后召开，在武术大会召开之前可以在街上逛逛，若有想要追的角色就尽快行动吧。如果觉得麻烦，也可以直接在家睡到比赛当天。



比赛之前先去竞技场找盖奥鲁格对话，接着到西边的雷克斯家触发一段剧情后再次回到竞技场便可报名。比赛当天要和鲁多鲁多等老熟人进行连续战斗，虽说是连战，不过对手的实力普遍较低，使用飞刀或炸弹可以轻松获胜。获得武术大会的冠军后回到家雷克斯会跑来庆祝，可就在喝下雷克斯倒给自己的那杯酒后，缇娅竟然昏了过去，原来雷克斯为了抢走预言书而在酒里下了药。起初炼珀他们并不担心，因为只要有几位精灵在普通人是无法触碰预言书的。可接下来雷克斯的举动却让精灵们措手不及——雷克斯将酒倒在了预言书上。预言书的精灵天不怕地不怕，可就是怕水，一旦碰到水后他们的力量会大幅下降，自然是无法保护预言书。可更让精灵们在意的是，为什么一个普通人会知道这个秘密？难道有谁告诉雷克斯……这时他们脑海中浮现出一个名字——“救世主”克雷鲁保。



所幸药效持续时间不长，雷克斯刚打算离开缇娅就醒了过来，追着雷克斯穿过几条街后缇娅见到了幕后黑手瓦尔多皇子及华曼宰相。通过对话得知，雷克斯之所以要盗取预言书，是因为瓦尔多皇子谎称用预言书可以救活雷克斯逝去的妹妹。不过，当皇子得到预言书并欲用其破坏罗昂街时却出现了意外——预言书拒绝了皇子，随后被狂风吹散。最后，偷偷来到这个街上的魔女欧欧莉趁场面混乱，将残缺的预言书盗走了。

皇子等人暂时撤离，罗昂街的受损状况非常严重，缇娅和在场的瓦伊泽帝国将军赫斯一同被抓了起来。人们怀疑缇娅是瓦伊泽派来的内奸，而这场破坏也是因她的预言书而造成，于是将缇娅和赫斯一同关进了地下大牢。在地牢中，缇娅再次遇到了曾经帮助过自己的小矮子，并在他的指引下和赫斯一同逃出了牢狱。由于一夜之间发生了太多的事，外加亲朋好友的怀疑所造成的打击，缇娅刚逃出牢狱就失去了知觉。



第六章　旅行

醒来后赫斯称两人现在在他的好友家，离罗昂街有一段距离。之后雷克斯出现，他告诉缇娅预言书在沙漠魔女的手上，并为之前的事向缇娅道了歉。不管魔女打算做什么，现在最重要的是夺回预言书。由于失去了预言书的缇娅没法使用任何武器，赫斯决定将自己的近战技巧传授给她。训练时先按照赫斯的指示将箱子全部破坏，并消灭所有敌人，接着会和赫斯进行一场一对一的战斗，只要不断攻击不给对方任何行动的机会便可。剧情结束后一路南下，在尽头处选择右边的道路，接着再向上走会遇到一个怪物。

【トゥオニ】
・・・グヌヌヌゥ、感じる！　感じるぞ！
この体が覚えている！

敌人的攻击方式和第二章的BOSS奇美拉非常相似，听到吼声依旧是到处跑动便可。最初BOSS的本体会消失，要将旁边的两个杂鱼消灭它才会出现，BOSS每隔一段时间就会隐身，这时同样需要不断跑动避开它的攻击。

战斗结束后赫斯表示自己要回瓦伊泽帝国一趟，他其实很早之前就开始对帝国的做法产生质疑。赫斯告诉缇娅，瓦尔多皇子曾经是个温柔的人，后来因遭到暗杀死过一次。之后华曼宰相不知用了什么妖术让皇子起死回生，复活之后的皇子无论是性格还是其他方面都发生了很大的变化，赫斯决定要对此调查一番。另一方面，雷克斯打算去寻找预言书丢失的那几页，因此三人接下来将分头行动。和大家告别之后一路南下，来到沙漠地带时向西南方向前进，很快就能找到遗迹。

在遗迹入口处缇娅见到了欧欧莉，对方似乎在此等候她多时了。欧欧莉曾打算利用预言书的力量去获得天空枪，可是却没想到除了被选中的人以外普通人无法使用。欧欧莉希望缇娅能够协助她获得征服世界的力量，不过这明显是在做梦，缇娅毫不犹豫地拒绝了欧欧莉。见此，不死心的欧欧莉决定使用武力制服缇娅。这一场战斗欧欧莉是拿出了真本事，比之前交手时要难对付不少。最初她会让两个水晶状物体绕着缇娅飞，不过这两个物体是没有攻击判定的，无须担心。要注意的是当欧欧莉手中发出绿色光芒后，那两个水晶状物体会射出光弹攻击缇娅，速度极快近

距离很难回避。因此一旦看见欧欧莉手冒绿光，马上用紧急回避和两个飞行物体拉开距离。

被打败后欧欧莉假装将预言书还给缇娅，想趁缇娅不注意夺其性命。谁知缇娅很轻松地就避开了欧欧莉扔向自己的飞刀，飞刀撞到墙后又反弹回来刺在了欧欧莉自己的胸口……

虽然夺回了预言书，但书已变得残缺不堪，由于当时皇子抢走预言书的时候封印了四大精灵，因此失去精灵的预言书无法进行再生。在门口遇到艾艾莉，艾艾莉告诉缇娅，若希望预言书还原就必须重新解放四位精灵，现在四精灵之一的雷之精灵被封印在了マステマの天空枪中，而天空枪的所在位置就是罗昂街附近。经过调查艾艾莉知道了一个让人震惊的事实——人类曾经用天空枪刺穿魔王的身体将其封印，不过魔王的灵魂并未完全被消灭，而是被华曼宰相放在了皇子的身体中……结合之前获得的种种情报缇娅推测，艾艾莉口中的魔王指的就是"曾经"的救世主克雷鲁保。

第七章 雷之精灵

离开遗迹后从地图下方的出口离开，接着向西南方向前进来到沙漠之村，从村左下方离后向罗昂街前进。途中会遇到迪兰，迪兰告诉缇娅罗昂街那儿最近时常会打雷，并且出现各种奇怪的现象。对话结束后会自动来到地下牢狱，顺着梯子爬上墓地后前往国王的城堡，在城堡左上方的房间里能获得一颗宝珠，利用宝珠上方的传送点便可到达雷之精灵所在的マステマの天空枪。路上的敌人很弱，冲到顶层后会遇到外形酷似鱼类BOSS的雷龙。



雷龙的攻击分为落雷、光弹以及撞击。平时雷龙躲在水里时我们可以通过小地图确认它的具体位置，当其潜在水中时千万不要站在它的正前方，不然很可能被突然冲出水的雷龙撞到。看到它浮出水面蓄力的话就表示它要使用落雷攻击了，落雷只要到处跑动就能避开，而且这招蓄力的时间很长，是很好的攻击机会。

打败雷龙后雷之精灵乌鲁归队，同时预言书中的一部分地图页再生。以后只要消耗一定的MP，就可以直接将自己传送到任何一张地图上了。

第八章 冰之精灵

在乌鲁的建议下缇娅决定先去找冰之精灵，乌鲁表示让缇娅去第一次和冰之精灵见面的地方，也就是战场下的冰洞，直接利用预言书将自己传送到トルナック冰洞。从冰洞左上方的房间进入"冰洞最奥部"，接着向东北方向前进，中途有一扇没有任何图案提示的大门需要用"冰×2"代码的钥匙才能打开，在冰洞深处会看到几塑冰像，不过这些都只是幻影，本体在南边的房间中，将本体消灭后再回到这个房间就可以从正上方前往BOSS所在的房间了。BOSS冰龙能够在空中自由飞翔，它飞在空中时推荐使用飞刀奥义，其他攻击很难命中。当冰龙飞到地图边缘或者飞出地图时要格外小心，因为接下来冰龙会以极快的速度向玩



家冲过来，且这一招的追踪性能很强。经过一段时间后冰龙会降落在地面上，此时就可以换其他武器进攻了。切记绝不可以从正面进攻，冰龙在地面上的攻击方式有冰之吐息和风刃，两招范围极大且威力不俗，特别是冰之吐息，若中招后闪躲的方向不好还会被追击。获胜后冰之精灵柰雅琪归队。

第九章 森之精灵

离开冰洞后，雷之精灵乌鲁称这个世界离灭亡不远了，希望缇娅能够尽快将有价值的东西记录到预言书中。可是，在这个世界上真的有所谓“有价值”的东西吗？冰之精灵柰雅琪对此产生了疑问。经过一番商量，大伙决定去寻找第三位精灵——森之精灵。

利用预言书将自己传送到东の巨木，接着从下方的通道前往沼泽地，来到沼泽地后按照左→左→左→上→上的顺序行走就能来到森之精灵被封印的地方，当然BOSS战还是少不了的。本次要面对的敌人是森龙，战斗时要格外小心它的两条触手。战斗开始后森龙的本体会迅速潜入沼泽中，此时需要对其中一条留在外面的触手造成一定伤害，本体才会出现。本体出现后全力进攻吧，注意若看到本体的头向后仰，就表示它要召唤触手来攻击玩家了，需要立刻跑动。避开一条触手的攻击后不要急着进攻，因为森龙一般会连续召唤三到四次。本战推荐使用拳术，因为无论是收招速度还是攻击距离都比较理想。对BOSS造成一定伤害后它会再次潜入沼泽中，这一次需要消灭两条触手它才会出来。再次出现的本体会增加一种面向正前方的吐舌攻击，范围不小，战斗时尽量站在本体的身后。战斗胜利后森之精灵米爱丽归队。



第十章 炎之精灵

只剩下最后的炎之精灵了，使用预言书前往“エルオス火山”，进入火山后一直向北前进便可。注意途中会出现拥有“无敌”代码的敌人，需要用“火”代码将“无敌”围起来才能解除。

在火山深处要和炎龙战斗，炎龙身上有增加HP最大值的代码“石”，一定要先拿下来。炎龙的攻击方式主要有冲撞和大范围岩浆这两种，当它停止走动在原地抬起头时就表示要使用岩浆了，由于岩浆攻击是360度，因此看到动作后就要立刻从它的身旁离开。而冲撞攻击则会在它怒吼一声后出现，冲撞攻击结束时炎龙会在原地发愣，是进攻或记录代码的好机会。这一战推荐使用炸弹从远处进行攻击，当它受到一定伤害后背上的火山会爆发，此时不要害怕，马上拿起锤对着炎龙的嘴砸上去，它会呆呆地停止行动并将嘴张开，接着我们可以将炸弹扔进它的嘴里，反复几次便可获胜。战斗胜利后炎之精灵归队。

多罗缇娅

第十一章 魔王



离开火山时众人看到无数陨石从天而降，砸在了缇娅所居住的罗昂街上。更糟糕的是，其中一块陨石砸中了封印着克雷鲁保身体的天空枪，封印的力量很可能因此被削弱。占据了瓦尔多皇子身体的克雷鲁保之前使用预言书之所以遭到拒绝，是因为皇子的身体不被预言书接受，但若换作克雷鲁保原本的身体就不同了。若能夺回自己的身体克雷鲁保一定会再次将魔掌伸向预言书，讨厌人类的他所创造的新世界根本让人无法想象。缇娅当然不会放任不管，马上赶回罗昂，罗昂的居民见到缇娅后竟纷纷向她道歉。当初他们以为是缇娅利用古怪力量给街道的人们带来不幸，可当他们将缇娅赶出罗昂后却发现这些怪异现象没有停止。如今因那神秘陨石的关系街上出现了大量怪物，大伙希望缇娅能够出手相助。这里会出现很多选项，第二个选项基本是愿意保护罗昂。接着缇娅还遇到了雷克斯和瓦伊泽将军赫斯，雷克斯变得成熟了不少，他将预言书丢失的那几页都找了回来。

在城堡前缇娅的熟人都聚集在了一起，他们询问缇娅是否愿意保护罗昂，选择第一项“はい”会进入杂鱼战。轻松将杂鱼解决后赫斯称帝国大军此刻正在朝这里移动，领军的竟然还是瓦尔多皇子本人。得知情况后，国王杰诺巴多也决定出兵迎击，可就在听到赫斯的那句“帝国军的士兵内混着大量魔物”后，不少士兵竟临阵脱逃。

赫斯将缇娅拉到一旁，把自己调查的结果毫无保留地告诉了她。原来华曼宰相利用邪术复活的克雷鲁保并不是什么魔王，而是巨人。曾经，人类被巨人所支配，不甘心永远被踩在脚下的人类最终进行了反抗，大家使用天空枪贯穿了巨人的身体，但即使如此巨人的灵魂依旧没有毁灭。几千年来，巨人从未停止过对人类的憎恨，最终他成功让精神脱离了肉体。后来巨人的灵魂多次进入并支配他人的身体，引发了各种悲剧。另外赫斯还查出，当年瓦尔多皇子的死其实也是华曼为了帮克雷鲁保寻找合适的身体而精心策划的。帝国军之所以现在派兵过来，很有可能是想趁封印的力量被削弱时抢走克雷鲁保的身体。

剧情结束后前往罗昂东边的墓地，在这里会遇到瓦尔多皇子和华曼宰相。赫斯决定自己留下来拖住他们，让缇娅去破坏克雷鲁保的身体。进入地下牢后一直向左，来到矮人所在的房间时从房间左侧的梯子爬上去，之后出房间一直向左走到达地下牢狱7。接下来顺着斜坡朝地底前进，途中经过ヒドゥンメイア5时要先进入上方的房间完成任务，挡路的栅栏才会消失。继续往下，来到ヒドゥンメイア11时又会有栅栏挡路，将左方和下方房间内的任务完成便可，其中一间房内有一个具有“无敌”代码的敌人，使用“自由”将“无敌”围住便可。将深处ヒドゥンメイア15的敌人全部消灭后屏幕上会提示ヒデュンメイア5东边出现了新的道路，直接用预言书进行瞬间移动吧。从ヒデュンメイア5来到ヒデュンメイア6，将房间内的任务完成后再前往ヒデュンメイア1南面的ヒデュンメイア3，只要完成这个房间的任务就可以从ヒデュンメイア15前往最终BOSS的房间了。

在最深处缇娅见到了克雷鲁保的身体，正欲下手破坏时华曼宰相追了上来，他称赫斯这个叛徒已得到了应有的惩罚，接下来要将缇娅灭口。与华曼

的战斗毫无难度可言，听到他发出奇怪的声音后四处跑动就能避开他的魔法攻击，接着使用飞刀或拳术可以轻松灭掉他。

华曼倒下后占据了瓦尔多皇子身体的克雷鲁保也赶到了，和精灵们猜的一样，克雷鲁保打算用预言书创造一个没有人类的世界，怎么可能会让他如愿呢！和克雷鲁保的战斗有一点难度，他会频繁地使用剑系奥义，且持续时间很长，很容易被连续命中。这里推荐使用盾+飞刀的组合，看到对方使用奥义立刻躲到版边进行防御。

克雷鲁保倒下了，正当缇娅以为一切都结束时，一团奇怪的黑色气体从瓦尔多皇子的体内冒出，黑色气体直接冲向了被封印在天空枪下方的巨人之身，此时精灵们才反应过来那团黑色的东西是克雷鲁保的灵魂，不过为时已晚……

最终决战的对手是夺回了身体的克雷鲁保，他的攻击方式看似霸道，其实都很好躲。单手捶地攻击以及前方大范围的光线扫射只要躲在后方基本不会被打到。要注意的是他的双手捶地攻击，即使没有被他的拳头打到攻击引起的地震同样会给缇娅造成伤害，看到BOSS双手握在一起时要立刻使用盾进行防御。而另一个要注意的是蓄力激光，看到BOSS身体发光开始蓄力后只要稍微往旁边走一点便可，BOSS的激光只能攻击到正前方，不会变向，建议躲在一旁用飞刀奥义。



“为什么，我只是想要创造一个美好的世界，仅此而已……仅此……”这一次，克雷鲁保真正地倒下了，直到最后他也没能够理解自己到底做错了什么。让世界陷入混乱的元凶已死，精灵们告诉缇娅世界毁灭的日子被延后了，这个世界还能够维持很长一段时间。不过这也意味着缇娅的冒险还将继续下去，她要不断地记录各种有价值的东西，直到世界毁灭之日来临的那一天……

玩后感

“烂尾了。”——这是自己看完结局后的第一反应。本作的剧情到了中后期就开始走俗套路线，而且很多地方由于描写不足显得十分突兀。预言书玩起来确实很有趣，不过进行改写所需的时间过多，有时光找一个代码就要浪费不少时间，严重影响了流畅度。抛开以上这些缺点，本作还是有不少可玩之处的，极具挑战性的BOSS战、种类丰富的谜题以支线剧情，各位感兴趣的玩家不妨一试。



人名&地名对照

日文名	中文名
コダマタウン	小玉镇
スピカモール	商店街
WAXAにほんしぶ	WAXA总部
シーサーアイランド	狮王岛
星河スバル	星河 昴
响ミソラ	响 美空

日文名	中文名
白金ルナ	白金 露娜
牛岛ゴン太	牛岛 权太
最小院キザマロ	最小院 气障麻吕
ウォーロック	战争洛克(天狼星)
ブライ	蒴罗

系统解说

行动部分

键位	作用
上屏幕	游戏画面。
下屏幕	通过Select键可以改变下屏的显示信息。
十字键	控制角色移动。
A	调查/对话/确定。
B	取消。
X	进入HUNTER VG界面。

键位	作用
Y	戴上/取下ビジライザー，戴上后能看到电波世界及其入口，还有现实世界中的NAVI。
L	行动提示。
R	进入电波世界(现实)/脱离电波世界(电波)。
Start	跳过剧情(一些剧情无法跳过)。
Select	下屏幕状态切换。
L+R+Start+Select	软复位，回到标题画面。

HUNTER VG界面功能介绍（从左列介绍）

BATTLECARD(整理战斗卡片)：整理战斗用的卡片。
LIBRARY(图鉴)：可以随时查看CHIP。
MESSAGE(电子邮件)：一些任务和剧情需要在这里查看委托人发送的邮件。
ROCKMAN(洛克人状态)：能够在这里调整洛克的能力。
BROTHER(兄弟联盟)：通过剧情或任务和NPC结成联盟后可以在这里更换所要使用的联盟。
ITEM(使用道具)：回复道具和开锁钥匙等常用道具都放在这里。
NETWORK(无线通信)：可以进行Wi-Fi无线联机，联网对战能够取得对手的变身资料。
SAVE(存档)：保存游戏进度。



CHIP说明

本作的CHIP组合相比前作改变并不大，一个卡组里最多只能存放30张CHIP，其中CHIP分为以下三类：标准CHIP(黄色)、超级CHIP(蓝色)和究极CHIP(红色)，其中标准CHIP(黄色)不受限制，超级CHIP(蓝色)能放5张，究极CHIP(红色)只能放1张，同种类的标准CHIP能放5张，同种的超级CHIP只能放一张。



战斗解说



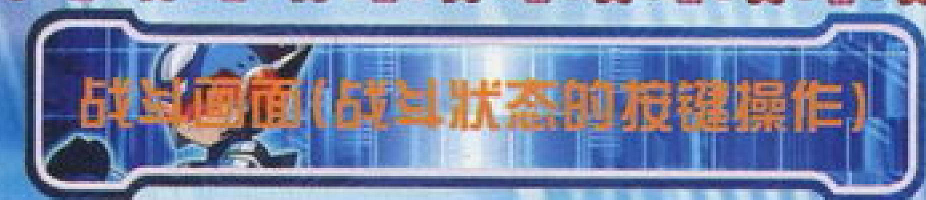


键位	作用
十字键	移动游标。
A	选择CHIP。
B	取消选择。
L	逃跑，失败的话会以不配置CHIP的情况下强制开战。
R、Y	查看CHIP的功能

每场战斗开始前都会进入改装画面，我们可以在这里选择战斗中使用的CHIP或者逃跑，本作逃跑的几率不大，如果不是特殊情况建议还是不要嫌麻烦，战斗比较好。否则在没有CHIP的情况下战斗会很不利。

改装画面里选CHIP的规则和注意事项

(1)本作可以自由地选择横列和纵列。
(2)同类的CHIP和组成特殊攻击的CHIP可以自由选择。
(3)底部是白色的CHIP能够和其他列的卡片一块选择。
(4)效果附加的CHIP必须排列在攻击卡片之后才生效。
(5)被覆盖的暗卡必须把上面的CHIP使用后才能选择，如果强制使用会有两个选项，左边是把此卡变为副卡使用，每种属性的副卡效果各不相同；右边是强制召唤此卡，召唤后该回合只能使用该卡，其他CHIP除了PA CHIP外都无法使用。
(6)越强的CHIP体积越大，但也越容易被覆盖，虽然此类CHIP单发攻击力高但不利于连击。



键位	作用
←/→	人物移动。
↓	瞄准(敌人身上出现圆圈时能发动ウォーロックアタック)。
A	使用CHIP攻击。
B	洛克炮射击(按住可连射)。
Y	发动光盾，部分攻击无法防御。
L/R	Custom进度条蓄满时按L\R键进入改装画面。
START	暂停。

①洛克人的HP，为0时GAME OVER。
②敌人，下方是该敌人的HP，减为0时敌人被消灭。
③当前使用的CHIP。
④噪音率。
⑤Custom进度条，会随着时间流逝逐渐积蓄。
⑥电子精灵，遇敌时一定几率出现，如果在战斗结束后都能保护它不受伤会得到额外奖励。



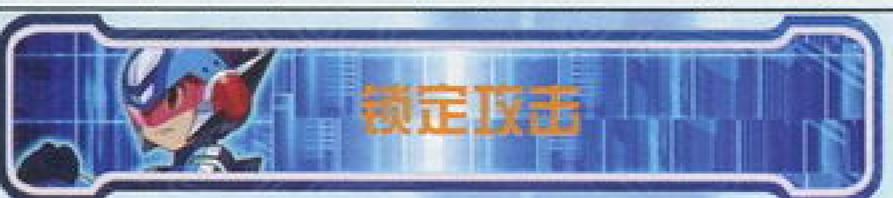


三张特殊CHIP选择后会合成一张PA CHIP，PA CHIP都是白卡，能够自由和其他CHIP进行再组合。



全PA组合
1.フラッシュスピア1+フラッシュスピア2+フラッシュスピア3=スペードマグネッツGA
2.アイススピニング1+アイススピニング2+アイススピニング3=ダイヤアイスバーンGA
3.パウダーシュート1+パウダーシュート2+パウダーシュート3=クラブストロングGA
4.ワイドウェーブ1+ワイドウェーブ2+ワイドウェーブ3=クイーンヴァルゴGA
5.ボボボンボム1+ボボボンボム2+ボボボンボム3=ジャックコーヴァスGA
6.エドギリブレード1+エドギリブレード2+エドギリブレード3=グレイブジョーカーGA
7.マッドバルカン1+マッドバルカン2+マッドバルカン3=アシッドエースGA
8.アンガーファイア1+アンガーファイア2+アンガーファイア3=オックスファイアGA
9.グランドウェーブ1+グランドウェーブ2+グランドウェーブ3=キグナスウィングGA
10.シュリシュリケン1+シュリシュリケン2+シュリシュリケン3=ウルフフォレストGA
11.スマイルコイン1+スマイルコイン2+スマイルコイン3=ファントムブラックGA
12.ムーテクノロジー1+ムーテクノロジー2+ムーテクノロジー3=ブライGA
13.ギザホイール1+ギザホイール2+ギザホイール3=ムーンディザスターGA
14.マシーンフレイム1+マシーンフレイム2+マシーンフレイム3=アポロンフレイムGA
15.ホワイトメテオ+シルバーメテオ+ブレイクサーベル=シリウスGA
16.ブラックホール1+ブラックホール1+ブラックインク=ダークネスホールGA
17.ジェットアタック2+ジェットアタック2+ボムライザー=デストロイミサイルGA
18.カウントボム3+カウントボム3+カウントボム3=Bカウントボム GA
19.ヒートアッパー1+ヒートアッパー1+ジェットアタック1= オックスタックルGA
20.スノーボール3+スノーボール3+ダブルストーン=イエティブリザードGA
21.シャークカッター1+シャークカッター1+シャークカッター1= ブラキオウェーブGA
22.パウダーシュート2+パウダーシュート2+タイフーンダンス=コンドルジオグラフGA
23.ダミースパイダー3+ダミースパイダー3+ダミースパイダー3=オヒュカスクイーンGA
24.ダブルストーン+スタンナックル+エレキスラッシュ=ジェミニスパークGA
25.ワイドウェーブ1+ワイドウェーブ1+バブルフック1= キャンサーバブルGA
26.ヘビードーン3+ヘビードーン3+ヘビードーン3=オリガジェネラルGA
27.アンガーファイア2+ワイドウェーブ2+ヘビードーン2=リブラバランスGA
28.プラズマガン+プラズマガン+ドリルアーム1= クラウンサンダーGA
29.ドリルアーム1+ドリルアーム1+ドリルアーム1= アクシスジェットGA
30.スノーストーム+スノーストーム+ハンマーウェポン3= Bアイスハンマー GA
31.ローリングナッツ2+ローリングナッツ2+ウッドスラッシュ=ストロングスイングGA
32.クサムラステージ+ムーテクノロジー3+ムーテクノロジー3=ゴルゴンアイGA
33.マミーハンド3+マミーハンド3+マミーハンド3=ジェミニサンダーGA
34.デスサイズ2+デスサイズ2+デスサイズ2=ブライブレイクGA
35.スノーボール3+スノーボール3+ワイドウェーブ3=ナダレダイコGA
36.ジェットアタック3+ジェットアタック3+ジャングルストーム=F インパクトGA
37.ピラニアキッス2+ピラニアキッス2+ピラニアキッス2=ゲキリュウウェーブGA
38.ケサランパサラン3+ケサランパサラン3+トルネードダンス=ライトオブセイントGA
39.ダパフレイム3+ダパフレイム3+ダパフレイム3=ペインヘルフレイムGA
40.キャノン+キャノン+キャノン=インパクトキャノン
41.ミニグレネード+ミニグレネード+ミニグレネード=ビッググレネード
42.ソード+ワイドソード+ロングソード=ジャイアントアックス
43.マッドバルカン1+アタック＋１０+ホワイトメテオ=プラチナメテオ
44.ソード+ソード+ジェットアタック1= ハリケーンダンス





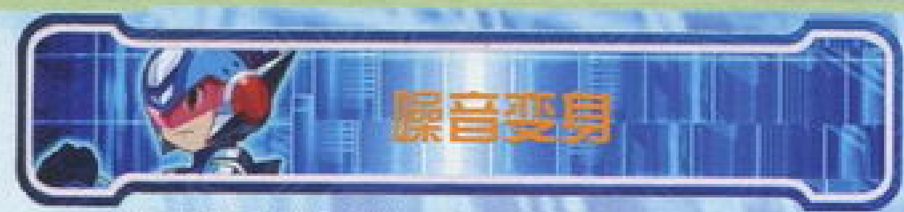
在战斗期间按↓就会出现准星，当准星在敌人身上变成圆圈时使用CHIP就能发动“战争洛克攻击”，此时洛克人会冲到敌人面前使用CHIP攻击(一些装备可以改变锁定范围)。这项能力具有受到攻击会被强制取消、攻击中无法进行其他操作等副作用，不看时机使用的话往往会害死自己。



至关重要的系统，善加利用的话能够扭转战斗局面，在敌人发起攻击时用CHIP对敌人造成伤害就能形成Count，进入Count状态下的敌人会陷入长时间硬直，此时再次使用CHIP能造成两倍伤害。



前作中引入的系统，羁绊之力越高可装备的能力也越多。羁绊之力除了靠剧情提升外，也能通过和朋友联机来提升。



本作新加入的系统，当剧情进行到"PHASE4"时就能使用。当噪音率提高到50%以上时洛克人的外表会发生改变，此时可以使用变身的全部能力，噪音变身的使用规则如下：

(1)杂兵战中使用无属性非暂停系CHIP消灭病毒，攻击力超过病毒HP的部分转换成噪音率。

(2)BOSS战中使用无属性非暂停系CHIP击中BOSS，伤害的一半转换成噪音率。

(3)变身能力需要噪音率达到50%以上才会发生效果。

(4)变身后会带有属性，此时受到相克属性的攻击时噪音率会强制变为0%。

(5)噪音率达到50%以上后会不断下降。

(6)剧情进行到"PHASE5"后，噪音200%以上时进入改装画面时会提示是否连接流星服务器，连接后洛克人会变身为究极形态，同时噪音率下降到0%，变身前噪音率越高所连接的流星服务器也越强，在200%的基础上每提升50%噪音率究极变身将上升一个等级，最高为LV.11，等级越高，变身后给的流星CHIP越强。

(7)在大地图上遇到Warning战斗，胜利后会随机更换噪音变身的属性。（一般会变为平时最常使用的属性，比如经常使用雷属性CHIP，则变为雷属性的几率比其他属性大）。



(8)战斗结束后噪音率超过100%的情况下，下场战斗开场噪音率即为50%，并且能随机取得一些强力CHIP，如果战斗胜利时评价是S级且噪音率为200%以上，可以得到两张CHIP，300%以上则是三张（不要给洛克装备上能在战斗后得到金钱或CHIP的装备，否则不管你的噪音率多高都只能拿到一张CHIP）。

剧情流程攻略

※本文所有内容以《黑色王牌》版本为准。

"这个就是传闻中提到的不详之物吗？"

"也许是的。"

夜晚，两个神秘人物仰望夜空，远处的红色流星正往两人的所在地——地球慢慢坠落。

"当这颗不详的流星落到地球后，世界末日，也将到来……"

220X年，人类因为电波技术的急速发展而过着便利的生活。但世界曾两度面临灭顶之灾，一次是来自宇宙的FM星人开始了对地球的侵略；而另一次是织姬为了古代遗留之力而开始的世界破坏计划。阻止这一切的是一个小学五年级的少年星河昂，在宇宙人洛克的帮助下，二人融合为超级英雄——洛克人。因为洛克人的努斗，地球终于又恢复了和平……





PHASE1

组合。

教室中，洛克按捺不住寂寞开始和昴进行交谈，可怜的昴由于座位太靠前被老师提醒，昴只好和洛克约定下课后再说话。上课时老师会告诉我们最新终端HUNTER VG的一些基本操作，下课后先和老师对话征求出入许可，得到他的同意后就可以利用走廊左边的电梯到达天台(选择おくじょう)，这里洛克会教我们关于电波世界和现实世界的知识，此时接到班长白金露娜的电话，她要求昴1点的时候到学校的小卖部集合。当昴准备离开时，六年级的木野带着朋友来到天台进行实验，想不到这时候洒水器发生故障暴走，来到左边利用电波网络前往洒水器的内部，果然是病毒作乱，由于是教学模式，战斗非常简单，轻松胜利后和木野对话，不知内情的木野还认为是洒水器里的程序管理员修好了机器，放心地离开了。

在洛克的提醒下昴才发现已经过了和露娜约定的时间，到小卖部后果然遭到露娜一阵痛骂，这里露娜会教我们设定关于Wi-Fi的资料，以后就能上Wi-Fi联机了(资料可以按自己的喜好填，不知道填什么的乱填也行)。这次露娜召集大家的原因是她想竞选学生会长，希望朋友们能帮助周围有需要的人，借此提高自己的人气。和三人对话取得兄弟联盟的资料后，就开始寻找需要帮助的人吧！来到天台和右边的两个小孩对话，从对话中得知，他们想解除树的保护程序让

树开花，于是露娜命令昴去找研究室的老师索要程序，研究室在2F的最右边，和门口的老师对话，老师告诉昴自己正在制作的标本出了些问题，从天台的网络前往研究室的电脑，和内部的程序管理员对话就能取得老师需要的修复程序，为了报答昴的帮助，老师把开花所需要的程序送给昴，赶快返回屋顶告诉两个孩子这个好消息吧！刚解决一个事件，昴就收到刚太的电话，说小卖部那里出了点事情，来到小卖部和女孩对话，她告诉昴自己和朋友吵架了，事后发邮件给朋友道歉却没收到回复，想让昴帮忙去找朋友问问情况。她的朋友在小镇下方BIG WAVE门口，对话后她却说自己没有收到邮件，于是昴决定进入网络检查邮件，进入电波世界一路往右便能遇到负责发送邮件的程序管理员，原来邮件在发送的途中被病毒给拦截了，消灭掉病毒就回学校找女孩交差吧！学校的事件全部解决后麻吕会打电话让昴去研究室一趟，研究室中木野说他正在进行火箭的发射实验，但还缺少燃料，希望昴能帮忙寻找，大家正在商量时老师告诉昴有客人找，刚到学校门口昴就被一个叫晓祠堂的WAXA成员叫住，他似乎对昴和洛克的事了如指掌，并和昴约定如果第二天去参加在商店街スピカモール举行的比赛就送给他火箭需要的燃料，为了燃料昴只能答应晓的邀请，时间也不早了，一行人决定先回家休息，好迎接第二天的挑战(调查自己房间的床便能睡觉)。

清早起来后就前往河边与伙伴们汇合吧！想不到刚走不久众人就被保安机关所困，昴只好进入电波网络登入系统电脑，一路下行就能找到控制机关的胖程序管理员，对话后就可以解除机关锁定了。比赛的会场在下方，正当昴准备和晓进行对决时保安系统又开始报警，来到外面众人发现一个NAVI突然暴走，在晓和昴的配合下制止了NAVI的暴走，晓为了感谢昴的帮助把燃料送给昴，和伙伴汇合后就能回到学校把燃料交给木野了。完成火箭后木野邀请大家明天一起观看火箭升空，昴一行人自然很乐意，众人约定今天先回家休息，第二天在天台汇合。半夜，两个神秘人来到研究室里，对负责控制火箭的NAVI磁力人做了什么手脚后便匆匆离开……





为了观看火箭发射，学校天台聚集了不少人，木野启动火箭后却发现火箭无法正常发射，如果火箭在学校爆炸，就连小镇都会被波及。情况容不得多想，昴决定进入火箭的控制电脑查看原因。这里需要站在磁场上点击下屏的管理员头像切换磁力前进，通过两个区域后到达BOSS处。

BOSS スペード・マグネッツ

HP：400

属性：电　克制属性：木

攻击方式



1、在任意一列发射导弹：导弹速度不快，威力也小(攻击力10HP)。每发出三个导弹BOSS就会使用撞击，最好在中间一列等BOSS撞击时立刻躲避。

2、放出黑洞限制我方移动，再使用二连斩击(可防御)：由于黑洞只能限制主角的移动并不会造成伤害，此时如果有106号CHIP的话就直接使用，很容易造成Count效果。

基本战术

作为第一个BOSS，它的实力并不强，不仅攻击方式单调，攻击速度也不快。多准备剑类CHIP作为主攻手段，机枪类CHIP则不要太多，无属性的辅助效果要多多利用，将敌方的站位点缩小后对我方比较有利。战斗基本上是先锁定敌人，当敌人到可攻击范围时就要毫不犹豫地攻击，当BOSS变身导弹撞过来时可以直接放枪系CHIP形成Count，此时再使用剑类CHIP可以轻松造成巨大伤害。

胜利后磁力人终于恢复正常，在他的调整下火箭成功发射到宇宙。望着天空，昴想起身处宇宙、多年未见的父亲……

道具资料

1.研究室右上角的箱子：HP Memory 10

2.商店街第一区的抽奖机：HP Memory 10

3.火箭电脑2区：HP Memory 10

4.スピカモール电波网络：HP Memory 10





PHASE2

刚看完介绍噪音实体化"深红结晶"相关知识的电视节目，昴就收到木野传来的感谢信，为了报答昴的帮助，木野和昴结成兄弟联盟。全部准备好后就上学去吧。到学校门口却发现大门没开，露娜让昴去老师家问问情况，在左边的公寓门口输入门牌号202就能和老师联系上，原来老师得了重感冒，只好自己用老

师给的钥匙开门了。刚到教室(2F的5-A班)就发现同学们正聚在一起讨论什么，与所有同学对话后得知今天班里会来转校生和新老师，上课时老师果然向大家介绍新同伴，但万万没有想到来的人正是之前火箭事件的始作俑者——杰克和葵蒂雅。

放学后同学们围着杰克好奇地问东问西，但杰克似乎只对昴有兴趣，和昴约定到BIG WAVE门口见面便跑了出去。当昴来到约定地点时却没见到杰克的身影，这时躲在一旁的杰克又故技重施，用噪音芯片控制了NAVI，面对失控的NAVI昴只能一战，正当昴奇怪杰克的行踪时美空出现了，想不到因为美空的名气太大，两人被大量的FANS围住，无奈下只能通过电波网络逃往学校天台。原来美空这次是来邀请昴一行人第二天去电视台(オクダマスタジオ)看她的演唱会，大家自然高兴地答应下来，由于明天还要去看演唱会，赶快先回家休息吧！

第二天起来后先去车站和大家汇合，来到电视台时发现杰克也在这里，热情的露娜也邀请他一起观看美空的演出，面对大家的邀请杰克只好答应下来。可正门的管理员却不让一行人进去，只好用电波网络进入电视台找到美空，取得通行证后和管理员对话便能进入馆内了，这时美空带来她的朋友京香和大家打招呼，由于演出还需要准备，大家决定先自由活动。来到右边的区域时昴遇到了设计师浦方护，他负责这次演出的舞台设计，和浦方聊了一会后昴想去看看美空，来到第一区域和美空旁边的导演NAVI对话，它拜托昴去帮忙找负责灯光的NAVI，和美空房间的NAVI对话后进入电视台的主电脑，在深处和NAVI对话后就能和导演交差了。一切准备就绪，导演让昴把大家都叫来观看拍摄(进电视台休息室和露娜对话)，拍摄正在进行时，刚太突然受到噪音的影响失控，昴只好变身阻止刚太，当所有人的注意力都被洛克人和喷火公牛的战斗吸引时，杰克和葵控制了京香的NAVI……



BOSS オックス・ファイア

HP：600

属性：火　克制属性：水

攻击方式



1、直线喷火：在BOSS攻击之前会有提示，向左右躲开即可。

2、T型喷火(可防御)：在BOSS攻击前有提示，防御即可。

3、撞击：可以从它的姿势看出来，此时是Count的好机会，直接用机枪类CHIP攻击后再使用水属性CHIP或者剑类CHIP进行攻击。

4、移动到主角面前进行敲击：没有任何威胁的招术，直接往边上移动即可。

基本战术

剑类CHIP以及070号水属性的CHIP作为主攻，枪类CHIP只要准备带有麻痹效果的就足以。主要思路是等BOSS自己送上门，所以基本呆在中间一列进行攻击即可。BOSS使用冲撞攻击时一定要抓住机会反击，推荐用机枪进行攻击。产生Count时马上用剑类CHIP进行攻击。这里一定要收到BOSS的CHIP，此CHIP配合草皮CHIP能造成巨大伤害。

解决刚太的暴走后大伙都有点累，担心美空的昴来到休息室安慰美空，受到鼓励的美空让昴先到舞台那里等她。在舞台尽头浦方似乎在埋怨什么，对话后得知他受到恐吓信，这可不得了，先到处调查下吧！回到电视台时收到浦方的短信，似乎器材室那里出了问题，到器材室和工作人员对话，得知负责器材整理的NAVI神秘失踪。进入器材室的电脑，在深处发现被冰冻的NAVI，使用喷火公牛的能力可以融化冰块，刚离开电波网络又收到浦方的短信，这次轮到舞台的发生机被冰冻，借助喷火公牛的能力解决后和舞台右下方的女性工作人员对话，她说门口的管理员似乎知道什么，此时再次收到浦方来信，凶手这次似乎埋下了炸弹，和门口的管理员对话后得知炸弹被安置在“スタントカーの电脑”内部(就是第一区域的破车)，解救在里面被冰冻的NAVI后它拆除了炸弹，但刚走出网络时浦方来信告知美空的房间又被冰冻，离演唱会开始的时间越来越近，赶快帮美空解冻让她上场。

经过一番波折美空的演唱会终于开始，但浦方感到舞台的气温一直在下降，于是昴决定进入舞台内部查看原因。舞台内部果然被人动了手脚，这个迷宫要注意不能在冰块路面上停留，否则体温会快速下降(深色地段体温下降更快)，如果右边的能源耗光需要在10秒内连续按A键回复。经过三个区域后到达BOSS房间，原来这一切都是京香的NAVI雪女搞的鬼，它为了让美空的人气下降决定破坏演唱会，昴自然不会同意她的做法，一场战斗在所难免。



BOSS ダイヤ・アイスバーン

HP：700

属性：冰　克制属性：电

攻击方式

1、冰块撞击：有一列的位置是攻击死角，移动到那一列即可。

2、冰块从边上撞击(可防御)：防御就好，这也是攻击BOSS的时机，不要错过。

3、锤子砸地：速度慢，很容易躲避。地面被砸后

会裂开，这时应优先将地面踩裂，让地面早点恢复。

4、钻石风暴：有一个安全位置。看到出招提示后立刻移过去。

基本战术

两个冰球能阻挡大部分的攻击，因此对付这个BOSS必须在她准备攻击的时候下手，利用属性相克可以快速消灭它。一进入战斗就要保持锁定状态，保证能快速地对BOSS进行攻击，虽然我们在攻击BOSS的时候会被敌人的攻击打中，但是相比BOSS的损伤这么做还是值得的。BOSS使用1、2招时是攻击对方的最好时机，雷属性CHIP、草皮+喷火公牛、第一个BOSS的CHIP等都能对它造成大伤害。



在凉香的教育下雪女终于认识到自己的错误，美空一波三折的演唱会也顺利地进行。此时，杰克和葵感到洛克人的存在对他们是一个威胁，似乎又在策划着什么……

道具资料

1.学校大门的电脑网络：HP Memory 10

2.舞台网络3区：HP Memory 20

3.电视台内“こものとだな电脑”：装备“タンガロアピアス”





PHASE3

（※注：本章开始会出现噪音率，虽然剧情还未取得相关能力，但噪音率达到100%以上时结束战斗能得到CHIP。）



今天是5-A班修学旅行的日子，但由于上次演唱会的事，昴正被晓进行相关询问而无法和大伙一起来。为了让昴赶上队伍，晓破例把宇宙网络通行证借给昴，现在就能使用宇宙网络在各地往返了(由于宇宙网络被噪音影响，这里和大病毒的遭遇战比较频繁，实力不足的话别乱走)。通过宇宙网络来到狮王岛和伙伴汇合，老师交代完注意事项后就能自由活动了，由于海滩还没开放，昴和洛克决定先去狮王博物馆参观这里的守卫NAVI，想不到守卫NAVI正好不在，只好先去找露娜她们。和刚太对话后得知食品店的电脑出问题而无法生产食品，进入内部和管理员对话便能恢复机能，回到现实世界中和刚太对话后收到关于开放海滩的通知，现在可以进入海滩了，在这里还遇到了来拍摄外景的美空，美空告诉昴这附近的电波有些问题，为了伙伴们的安全昴决定进入“いしがきの电脑”调查，一进入就发现狮王博物馆的守卫NAVI正在和病毒作战，昴急忙前去帮忙(病毒三连战，难度不小，记得先存档)。胜利后守卫NAVI很感谢昴的帮助，并告诉昴如果发生什么问题可以找他。此时和所有伙伴对话一遍发现行李被偷，洛克提议去找守卫NAVI帮忙，守卫NAVI断定是NAVI干的，现在应该还能追上。小偷分别在狮王岛网络右边和海滩网络右下，击败小偷后它不肯归还行李，这时一阵风刮跑了行李，昴朝行李扑了过去(这里的对话选项任选一个即可)，虽然昴用尽全力，但还是没能把全部行李找回，可伙伴们并没被这些事影响心情，晚上还举办了篝火晚会。

第二天大家打算去和守卫NAVI告别时却发现它不在博物馆，这时突然发生地震，原来是失控的守卫NAVI所引起，大家决定分开行动，昴去阻止守卫NAVI，其他人去疏散岛上居民。从狮王岛网络进入博物馆的电脑，由于地震，这里的黄色地段会不断陷落，需要在裂缝前按A键跳跃前进。

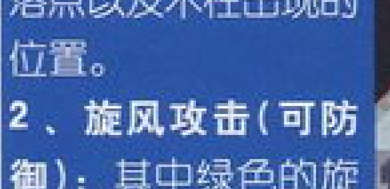


HP：1000

属性：木　克制属性：火

攻击方式

1、移动的同时前方出现木柱：可以根据BOSS跳的方向判断落点以及木柱出现的位置。





2、旋风攻击(可防御)：其中绿色的旋风移动速度比白色的快，可以在钻过缝隙时对BOSS进行反击。

3、移动到主角面前拿木锤敲击：往边上移动即可，如果有宽剑类CHIP可以在旁边攻击。

4、丢出三个果核进行攻击：中间有空隙，钻过去即

可，或者直接将核打裂。

5、从左到右的轮回攻击：最麻烦的一招，只能在两次攻击的间隔时移动。推荐直接在中间使用机枪类CHIP或在旁边使用宽剑类CHIP造成Count。

基本战术

木属性BOSS，多准备火属性CHIP，061号是主要的攻击手段，需要注意的是该CHIP攻击范围只有面前一格，使用前务必保持锁定状态以免打空。另外喷火公牛+草皮的战术依旧有效，可以一次扣除对手400HP。当BOSS使用第3招时是最好的Count机会，此时拿机枪类的CHIP攻击都能轻易造成Count。

好不容易才让守卫NAVI清醒过来，此时一个神秘人物突然出现并杀死了守卫NAVI，“没有用的垃圾为何要存在？”神秘人冰冷的语气让昴非常气愤，跟随深红结晶来到海滩的昴发现杰克和葵正在吸收深红结晶，为了让昴闭嘴，杰克和昴打了起来，此战不需要胜利，战死或者熬过几回合便会强制结束战斗。这时正好来寻找昴的露娜却被神秘人给盯上，虽然昴全力保护露娜，但还是无法阻止悲剧的发生……

道具资料

1. **宇宙网络区域1：**HP Memroy10
2. **狮王岛“やたいの电脑”：**HP Memroy10
3. **调查海滩龙雕像：**HP Memroy10
4. **调查博物馆第2台电脑：**HP Memroy10
5. **博物馆电脑：**HP Memroy20
6. **博物馆1区：**HP Memroy10
7. **博物馆2区：**HP Memroy20
8. **博物馆3区：**装备“クイックリング”



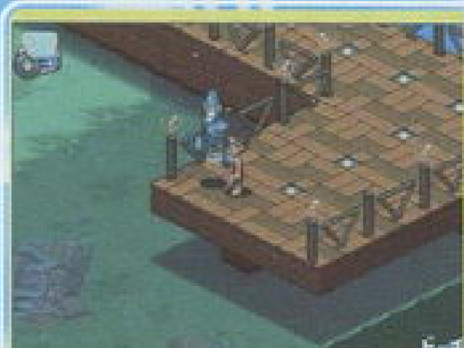



PHASE4



露娜的事情对伙伴们造成的打击不小，为了寻找露娜的下落昴决定找晓帮忙，但他并不知道晓工作的地方WAXA在哪里。这时候他想到父亲的朋友天地守，回去和妈妈对话得知天地守在狮王岛，在狮王博物馆内找到天地后，他介绍昴去WAXA找这方面的专家瑶莉博士。由于有天地的介绍，昴终于来到WAXA，进入内部需要输入密码(密码为3745，之后的指纹验证只要在框内不停划动即可)，和晓对话后他让我们先去指挥中心报道，从右边乘电梯到指挥中心后和所有人对话。此时收到晓的来信，让昴去研究室一趟，研究室在1F的最左边，在这里昴见到了瑶莉博士，她告诉昴自己需要一点时间研究，这时候晓建议昴去指挥中心那里帮忙。和指挥中心右上角的NPC对话，他让昴去调查1F的画，但进入画需要WAXA的通行证，先到所示地点取得WAXA通行证并进入电子画电脑里消灭病毒。

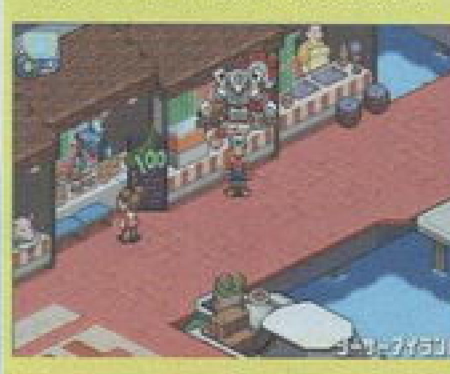
登出网络后收到晓的来信，似乎关于露娜的研究有了进展，赶紧前往研究室查看情况吧。通过露娜NAVI的残存数据得知，露娜虽然没死，但成为了电子体分散在狮王岛内，想要露娜复活就必须找回所有的电子信息，电子信息的分布如下图(先在图中位置先使用下屏NAVI的扫描能力)：


▲海滩右边，和管理员对话。


▲调查。



▲狮王岛网络右边，调查。



▲狮王博物馆电脑内，和图内管理员战斗后对话。



▲狮王博物馆主电脑1区，和图内管理员战斗后对话。




当昴在收集数据时WAXA总部受到噪音复制体的袭击，收到宇宙网络通行证2后马上利用宇宙网络前往WAXA支援吧！由于“流星G”的影响，宇宙网络的噪音越来越严重，此时老对手黑暗幻影带着病毒出现在昴面前企图乘机消灭洛克人，但FM星人洛克逐渐吸收了噪音并和噪音同化，见势不妙的黑暗幻影马上跑走，解除它身后的数据限制就能到达WAXA了。

这里要进行防守的小游戏，按B键可以消灭掉噪音复制体，如果和敌人碰触会进入战斗(如果实在防

不过来也尽量朝黄色的撞，HP最少)，一共需要在大门、研究室、电梯入口和指挥中心进行四次防御战。全部通过后指挥中心后面的大门会开启，现在可以进入WAXA的主电脑追赶黑暗幻影了。



BOSS ファンドム・ブラック

HP：900

属性：无

攻击方式

1、**在远处伸出黑手攻击**：往两边移动。

2、**从地面伸出黑手攻击**：往两边移动。

3、**到中间进行旋转攻击(可防御)**：防御，此时别忘了Count。

4、**靠近主角后一刀斩下**：往两边移动。

基本战术

BOSS的攻击方式与上作几乎相同，HP过低依然是他的弱点。由于他移动速度慢，完全可以对其进行锁定攻击。推荐装备上“サイドサーチ”，将锁定的范围变成洛克人左右一列，然后站在中间看情况决定行动。

干掉黑暗幻影后收到美空的电话，晓和葵的战斗还在进行，可是晓似乎已经支撑不住，为了掩护晓，昴决定阻止葵。



BOSS クイーン・ヴァルブ

HP：1200

属性：水　克制属性：雷

攻击方式

1、**下雨(可防御)**：雨滴下来之前会有提示，提前移动到安全点或防御都行。由于有时候会进行多轮攻击，因此不是特别推荐防御。



2、**水浪直线攻击**：往左右移动即可。

3、**左右来回的浪花攻击(可防御)**：这招是无法躲避的，只能防御或Count强制中断攻击。

4、**从主角正前方落下后使用水柱旋转攻击(可防御)**：这是Count的最好时机，用光剑系列的CHIP都能造成Count。

5、**释放水龙**：打掉水龙即可，发动此招时BOSS硬直很大，别错过Count时机。

基本战术

它的实力不俗，电属性的CHIP能带多少就带多少，如果噪音变身正好是雷属性那就事半功倍了，利用Count得到的必杀CHIP一次性能扣除720HP(红版默认变身即雷属性，黑版千万别用默认的火属性变身，否则被攻击会导致噪音归0%)。BOSS使用第2招的时候会有保护层，此时不要进行攻击，因为攻击会全部无效。平时应利用BOSS移动间隔时间长的特点对她进行攻击。

在众人的努力下露娜终于恢复了原样，伙伴们激动地把露娜围住。而另一方面，通过对葵的审问，终于得知神秘组织“欺骗者”的目的，他们的头目KING想要控制“流星G”所产生的噪音达到征服世界的目的，知道真相的晓和WAXA自然不会放任他们如此胡来，一场新的战斗即将开始……

道具资料

1. **调查WAXA研究室的楼梯**：HP Memory 10
2. **调查复活露娜机器的右边电脑**：HP Memory 10
3. **指挥中心主电脑**：HP Memory 10
4. **海滩龙雕像网络**：HP Memory 20





PHASE5



今天就是学生会会长的选举日，为了露娜能顺利当选，昴决定去帮她拉票。分别和研究室的老师、1F小卖部的老师对话，和2F自己班主任对话时他告诉昴自己可以给露娜一票，但前提条件是昴先去天台帮园丁解决问题。为了露娜能当选，只好跑一趟了。来到天台却发现园丁原来是天狗座尾上十郎，交谈中得知上次的喷水器似乎又坏了，进入内部发现奇怪的噪音病毒，消灭后和尾上对话就能回教室找露娜交差。这时收到晓的来信，让昴来指挥中心的主电脑里找他，到达目的地的昴突然遭到晓的袭击。

BOSS アシッド・エース

HP：800

属性：无

攻击方式

1、**三连斩**：在攻击之前会有明显的锁定标志。如果没攻击到主角地面会被打坏，有时只会斩击一次。

2、**水浪攻击**：水浪并不是直线的，会追踪主角。BOSS发出此招的时候立刻移动到边上，当浪到主角面前时立刻移动到另外一端。

3、**发出全屏攻击的浪(可防御)**：防御即可。

4、**向正前方喷火**：左右移动。

5、**向正前方发射子弹**：左右移动。

6、**丢出飞盘，路线为L型(可防御)**：防御即可，如果有跟踪型CHIP也能乘机反击。

基本战术

BOSS的HP虽然不多但速度很快，在他移动过程中就不要浪费CHIP了，等BOSS即将攻击时再进攻比较妥当。由于击倒BOSS不会得到任何奖励，所以就慢慢跟他耗吧。通常情况下在中间一列锁定BOSS，然后根据BOSS的位置进行移动后锁定攻击。他使用斩击的时候建议不要为了Count而冒险攻击，有一定风险。

胜利后才知道刚才是对昴的测试，原来昴和美空、刚太都被邀请加入WAXA，共同对抗"流星G"。四人正在讨论如何把"流星G"摧毁时收到报道，小玉镇出现大量噪音病毒，赶紧去消灭吧(宇宙网络里挡路的噪音病毒需要消灭掉才能继续前进)。来到小玉镇就发现露娜和麻吕被病毒所困，这里会进行病毒三连战，难度不小，刚刚清理掉小玉镇的病毒就收到晓的联络，电视台也出现了噪音的袭击，要昴一行人速度前往消灭病毒。刚进入宇宙网络就出现强烈噪音把昴和大家分开，这时小玉镇又出现病毒，昴决定自己先回小玉镇消灭病毒，美空和刚太去电视台。在小玉镇上方洛克发现有一个不断出现病毒的洞口，里面似乎就是噪音网络，昴决定前往噪音网络查看原因。通过噪音网络来到电视台，刚太和美空正在和病毒奋战，这里需要打开噪音网络并消灭里面的噪音病毒，网络入口分别在刚太所处的网球场和美空旁边的小湖，全部消灭后收到美空短信，原来舞台附近出现更强的噪音，调查树林后发现新的噪音网络，进入后消灭深处的噪音源。此时昴发现今天的一切事件原来是杰克所为，两人正僵持不下时蒴罗出现赶跑杰克。虽然蒴罗没有合作的念头，但多亏他事情总算解决了，到WAXA总部研究室和晓交差完就回家。记得先和妈妈打个招呼，由于今天镇上出了事故，为了不让妈妈担心昴撒谎说自己一直都在学校上课，好在没被妈妈怀疑，为了明天的作战，今天先休息吧。



今天是选举日，刚到学校就看见露娜和她的竞争对手站在一起，打过招呼后就去教室找伙伴们，想不到美空和蒴罗也在教室里，原来他们都收到传言说杰克会来小玉镇捣乱。果然当露娜进行演讲的时候杰克出现了，他用噪音将整个学校覆盖，导致所有电子仪器无法工作。此时昴正在头疼如何出去，蒴罗果断地在地面上弄了个出口，出去后马上变身前往天台，路上会出现噪音网络，这里要进行消灭噪音的小游戏，昴把噪音全部消灭后蒴罗便会攻击噪音源，越往后的噪音源HP越高，一共四次。当蒴罗和昴来到最后传送点前时，在小玉镇又出现了新的病毒。昴拜托蒴罗去消灭病毒，自己前往天台阻止杰克，蒴罗同意昴的提议，但昴必须战胜他(战斗前后都要记得存档，前往天台后就要和杰克开战)。



BOSS ブライ

HP：1000

属性：无

攻击方式

1、**四连拳**：往左右两边移动躲避。

2、**前方六格的斩击(可防御)**：Count的时机，防御后别忘了反击。

3、**向前方发射拳头导弹攻击**：从中间的空隙中钻过去。

4、**从前方使用斩击**：左右移动即可，注意此招会将地面破坏。

基本战术

蒴罗的能力比起前作弱了不少，建议先在BIG WAVE花钱买GIGA CHIP，能使战斗简单很多(黑版为24连无影脚，配合+10攻击的CHIP威力很强；红版是提升洛克炮的攻击力，能瞬间造成巨大伤害)。BOSS的行动规律很明显，移动两次后会消失一小段时间，每消失三次就会发动攻击，由于用CHIP很难命中正在移动的BOSS，所以和他战斗必须要有耐心。招式1、2、4时都能利用宽剑和机枪类CHIP打出Count，利用这个特点我们可以长时间位于同一个位置将BOSS引到自己面前制造Count的机会。



BOSS ジャック・コーヴァス

HP：1400

属性：火　克制属性：水

攻击方式

1、冲撞攻击： 在地面会有攻击范围提示，移动到范围外的那一格即可。

2、放出鬼火： 从鬼火之间的缝隙钻过去或者将鬼火打掉。

3、斩击： 左右移动即可躲开。

4、随机乱丢鬼火： 左右移动即可，需要注意地面会被火球破坏。

基本战术

BOSS的行动速度比较快，很难对他造成反击效果。因此和他战斗时应以高攻击力的枪类CHIP和水属性CHIP为主，其中70号CHIP能带多少尽量带多少，BOSS使用招式2时尽量不要用枪类CHIP，很容易打到鬼火而白白浪费一张CHIP。





道具资料

1.噪音电波1区： HP Memory 10





PHASE6

虽然成功地将葵和杰克逮捕，但却始终得不到任何关于"欺骗者"和组织老大KING的消息。虽然昴想继续深入调查，但自己作为学生还是要以上课为主，分别和妈妈、露娜班上所有同学对话后开始上课了，可没多久就传来校门口有NAVI暴走的消息，昴急忙赶到1F，先把暴走的NAVI处理掉，之后收到总部通知电话，商店街也出现NAVI暴走，马上前往商店街实行镇压，暴走的NAVI一共有三个：

1.商店街1区下方。

2.糖果屋的电波网络里，需要从商店街1区中间的电脑网络传送。

3.商店街区域2左下角布偶的电波网络里。

全部消灭后收到晓的来信，让昴回到WAXA紧急集合，来到总部和晓对话后发生剧情，组织老大KING利用噪音强行入侵WAXA的电脑对昴一行人进行挑衅，并在电视台制造了一场大型NAVI暴走，局势不容乐观。昴和晓紧急出击前往电视台舞台区域制止暴动，在两人的合作下虽然平息了动乱，但死亡领主突然出现，利用噪音控制了晓，昴只能选择和晓战斗。此战中由于昴手下留情，我方的任何攻击都无法对晓造成伤害，坚持一段时间后晓凭借自我意识抑止了暴走，但自己也体力不支倒地。由于队长晓无法行动的关系，对组织的追踪也只得暂时作罢，今天先回家休息吧。一回家就被妈妈叫住，原来今天妈妈问过学校老师，发现昴逃学的事情，无奈之下昴只好告诉妈妈所发生的事情，妈妈虽然担心昴的安全，但最终还是答应昴同病毒作战。

第二天，还在睡梦中的昴被博士的电话吵醒，原来博士连夜调查后发现"欺骗者"的基地，但详细位置还不清楚，拜托昴前往收集资料，需要调查的地方如下：

资料全部取得后来到所示位置，调查后出现新的噪音网络，从另一出口到达"欺骗者"的基地深红结晶工厂。走到大门前却发现被一个实体化的扑克挡住去路，电波化后进入大门的电脑里消灭NAVI便能开启大门，WAXA的部队进入后发现里面有一台巨大机器正在生产深红结晶，晓决定兵分两路，自己前往深处捉拿KING，昴去破坏结晶机器的中央动力炉，中央动力炉一共分为三个区域，只有把所有的牌都翻到背面才能前进（第一次翻牌需要和旁边的管理员对话获得权限），翻过的牌将暂时不能行走，直到再翻其他牌为



▲调查商店街下方的糖果店，进入噪音网络后和噪音程序对话，按1、2、3的顺序回答后输入密码7取得资料。



▲商店街走廊，进入和NAVI对话取得资料。



▲调查商店街2区的探照灯，进入噪音网络和NAVI对话取得资料。



▲学校1F的校长雕像，进入噪音网络和暴走的NAVI战斗，胜利后对话取得资料。

止，如果不小心失败可以按B键重来。破坏中央动力炉后，昴听到深处传来了晓的惨叫声，急忙前往内部，发现晓再次被噪音控制，战斗完紧接着要和死亡领主战斗，记得存档。



BOSS アシッド・エースB

HP：1200

属性：无

这次可以对BOSS造成伤害了。BOSS在先前的基础上再加了一招，其他的没有太大的改变，因此要击败他并不是太难。

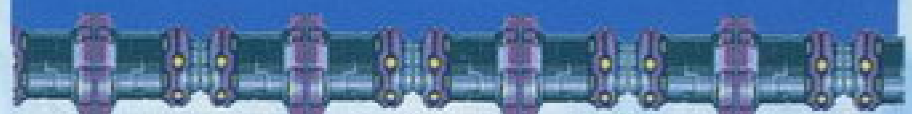
攻击方式

1～6招请参见前文。

7、BOSS直接冲撞过来(可防御)：从BOSS所在的一列移开后防御。

基本战术

BOSS的攻击变得更加猛烈，并且会进行连击。他的连击通常是2、4、5招随机组合后接上3招和7招，所以当BOSS出那三招的时候一定要尽量躲避，否则一旦被连击很容易被秒杀。推荐BOSS停下准备进攻时立刻攻击，这样比较安全。



BOSS グレイブ・ジョーカー

HP：1600

属性：无

比较难缠的BOSS，不仅速度快，攻击也高。和这个BOSS战斗最主要的是要稳，一不小心被打中可能就会损失三位数的HP。

攻击方式

1、回旋拳攻击(可防御)：速度较快，被打中会进入混乱状态，注意防御的时机。

2、上下钻出柱子：攻击前有提示，根据提示进行躲避。躲避后尽量移动回中间位置，因为BOSS可能会连续多次攻击。

3、发射导弹：一边用洛克炮扫射打掉导弹一边左右**移动。**

4、连环踢：攻击前有提示攻击的位置，移开即可。

5、在屏幕中间放一个炸弹，过三秒钟爆炸(可防御)：在倒数为1的时候防御。

6、向前发出全屏的破坏光线(可防御)：被光线波及到的地面会全部出现裂痕，应尽快修复。

基本战术

战斗前多准备一些61、62号火属性CHIP和草皮CHIP，一战斗就先铺上草皮，锁定BOSS进行攻击。73号CHIP与带麻痹的电属性CHIP也是有力的进攻手段，螃蟹泡泡可以将BOSS困住，此时使用高攻的CHIP可以保证命中。BOSS的4、5、6三招的出招前兆都相同，都是摊开双手蓄力，这种状态下攻击BOSS很容易打出Count。

道具资料

1.糖果店自动售卖机的电波网络：HP Memory 20

2.深红结晶工厂门口：HP Memory 10

3.深红结晶工厂通风口的电波网络：HP Memory 10

4.深红结晶工厂内部电脑：HP Memory 10

5.中央动力炉2区：装备“タイタングローブ”

6.中央动力炉3区：HP Memory 20







PHASE7

因为晓的帮助，昴终于战胜了死亡领主，但组织头目KING却乘机逃向宇宙，他向全世界宣战，并利用“流星G”的力量让WAXA的设施全部被破坏。与露娜一行人对话后收到天地的电脑，马上前往WAXA救人。从左边的噪音网络中救出博士后前往狮王岛博物馆和大家汇合，确认大家都安全后回到家里和妈妈对

话，此时收到晓的来信，由于和领主的一战中晓受到重伤无法行动，他把自己的必杀CHIP交给昴，让昴代替他摧毁“欺骗者”。

第二天刚打开电视观看京香和浦方制作的激励节目时，疯狂的KING再次利用噪音控制电视台，浦方和京香分别被困在左边和中间的噪音网络里，消灭噪音复制体后收到总部的短信，获得宇宙通行证3，现在可以通过宇宙网络前往宇宙基地“オービタルベース”，途中的月亮人会强行叫昴听他唱歌，胜利后才能前进。



ムーン・デザスター

HP：1000

属性：无

攻击方式

1、丢出飞镖：从中间的缝隙钻过去。被打中的话会进入混乱状态。

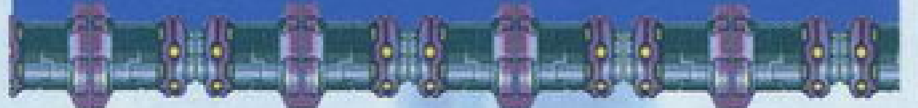
2、丢出一个球：向左右移动即可。这招会破坏地面。

3、从主角面前旋转攻击过去(可防御)：发招的前兆是BOSS跳得非常高，防御住即可。

4、八个飞标向主角攻击(可防御)：BOSS出这招有比较长的准备时间，移动到边上，飞镖丢出后向外一格一格移动，到边上的时候防御住剩下的攻击。

基本战术

BOSS移动的时候是跳来跳去的，因此可以欲盼BOSS接下来的落点并且进行攻击，可以准备高伤害的枪类CHIP在落点处等待，由于BOSS移动速度很慢，通过锁定配合剑类CHIP可以快速消耗他的HP。73号CHIP攻击后使用电属性攻击可以对其造成大伤害。



进入オービタルベース后直接进入中心电脑，在里面会遇到杰克和葵，他们并没有和昴战斗的想法，放出スペード・マグネッツV2牵制住昴后便逃走。

BOSS スペード・マグネッツV2

HP：800

属性：电　克制属性：木

第一章BOSS的强化版，非常简单，他的能力除了发射的导弹变成两个以及攻击力有所提升之外没有任何改变，按照先前的攻略方式可以轻松消灭他。



回到现实世界后和哈特蕾丝对话，她表示自己对KING的做法不满，不想继续帮KING做事，并告诉昴他的父亲就在“流星G”内部，此时天地打来电话让昴先回到WAXA，来到指挥中心和天地对话，WAXA的科学家利用仅存的资源制造了能够突破噪音限制的超级传送器，昴和天地约定明天利用装置前往“流星G”，回到小玉镇和同伴告别吧。

第二天来到WAXA，朋友们都来为昴打气，调查传送器后就能飞往宇宙(此后的路程非常长，建议身上多带些回复药)，通过噪音网络3区后到达流星G网络，这里会不断地出现深红结晶骚扰，需要和之前的基地守卫战一样连续按B 键消灭深红结晶。BOSS房间则需要点击父亲标志查找资料的存放位置，并且在相应位置调查取得资料开门，1区地点只有3处，BOSS为ダイア・アイスバールV2。

BOSS ダイヤ・アイスバーンV2

HP：1100

属性：冰　克制属性：电

第二章BOSS的强化版，攻击方式没有太大改变，此时也得到了不少电属性的CHIP，要消灭她并不困难。



第2区需要调查的地点为四处，左右各有两处，BOSS是クラブ・ストロングV2。

BOSS クラブ・ソトロングV2

HP：1300

属性：木　克制属性：火

第三章BOSS的强化版，BOSS的攻击方式与之前差不多，只是第5招攻击的次数增加，利用火属性CHIP可以轻松秒杀。



第3区需要调查的地点增加为五处，此区深红结晶的数量也变多，应快速解决，该区的BOSS是ジャック・コーヴァスV2和クイーン・ヴァルブV2。

BOSS クイーン・ヴァルブV2

HP：1600

属性：火　克制属性：水

第五章BOSS的强化版，多载水属性CHIP。如果有拿到“ダイヤアイスバーンX”这张CHIP的话会轻松些，BOSS的攻击方式与先前的相比只多了一招：召唤葵使用来回移动的水浪攻击，此时对她的攻击是

无效的，只能将水浪打掉。



BOSS クイーン・ヴァルブV2

HP：1600
属性：水　克制属性：雷

第四章BOSS的强化版，和之前一样电属性CHIP能带多少是多少。BOSS的攻击方式也多了一招：召唤杰克发射鬼火攻击。由于BOSS的速度变快，建议使用麻痹战术快速结束战斗。

在4区，昴终于见到父亲，但同时KING也唤醒了沉睡在“流星G”内部的最强噪音“深红结晶龙”。

BOSS グリムゾン・ドラゴン

HP：2500
属性：无

攻击方式

1、撕咬：攻击前有提示攻击范围，要迅速移出范围。

2、发出噪音(可防御)：全屏攻击，防御住即可。

3、两个头轮流发出噪音攻击：攻击前有提示范围，移动至安全的一列，停止噪音时立刻往另外一头移动。

4、发射导弹：从导弹之间的缝隙钻过去即可。注意导弹出现前的位置显示的是噪音。导弹的颜色代表着其对应属性，注意不要被相克属性打中，一旦噪音率变为0%几乎没有翻盘的机会。

5、爪子乱抓：每次攻击都会有1～2格的攻击死角，移动到那个位置即可。注意移动的时候速度要快。

6、发射从左到右的龙头导弹：从中间的间隙钻过去。

7、全屏火焰喷射(可防御)：防御住即可。注意BOSS会连续喷射四次，需要防御四次。

基本战术



BOSS战分为两部分：第一部分是BOSS只有一个头的时不要使用CHIP攻击，用洛克炮打它的头会让核心暴露出来，此时才能扣除它的HP。第二部分是BOSS分成两个头的时候(BOSS的头分开的时候可以把头摧毁，不过没太大作用，不推荐浪费CHIP)，这时候要集中火力攻击中间发光的核心，通过BOSS发射导弹前的噪音大小可以判断发出导弹的大小，见到大的噪音马上就移开躲避，一旦被命中损失的HP非常恐怖。对付这个BOSS躲避是最重要的，一定要稳扎稳打，不要去赶时间。

由于父亲在深红结晶龙的内部，昴始终无法狠心破坏掉它，最终因为体力不支而倒下，这时晓出现把父亲救出，伙伴们的祈祷从地球传达到昴的心中，没有后顾之忧的昴变身成究极形态，准备和KING决一死战，此时BOSS的HP虽然高达8000，但此战必胜，我们的HP会强制停留在1而不会死亡，三回合后就能使用必杀CHIP秒杀掉BOSS。

虽然KING和“流星G”都被破坏，但昴和父亲也变成电波体在太空中漂浮着，伙伴们集合所有的羁绊之力呼唤昴，父亲和洛克也用最后的力量把昴传送回去，化作流星，朝地球坠落，他的名字是，流星的洛克人……

几天后，在学校的天台，昴望着天空，想念着身处宇宙的父亲与洛克，此时，一颗流星朝昴坠落，洛克和父亲出现在昴的面前……





经过了前两作的磨练后，本作的系统可以说接近完美。降低了遇敌率让游戏变的更加体贴，不至于因为走迷宫频繁遇敌而让玩家产生厌烦。新的CHIP选择系统可以说变相增加了战斗难度和战略性，有时把CHIP做为副卡使用能起到一些意想不到的作用。新系统“噪音变身”很有意思，改变属性后整体的战略都会随之变化，让人欲罢不能。





2001年GBC上《风来之西林GB2 砂漠的魔城》凭借极高的素质获得玩家一致好评，如今这款复刻重制版在NDS上再次登场，自然给FANS带来极大感动，画面、音乐的进化当然是少不了的，而系统的完善以及新迷宫的加入也给玩家带来新的乐趣。好了，下面就让我们跟随西林开始这次的魔城冒险吧。

文 LIKY&Kenyo　美编 Yangyu

攻略透解 GUIDE THROUGH

推荐度 A

不可思议的迷宫 风来之西林DS2 沙漠的魔城

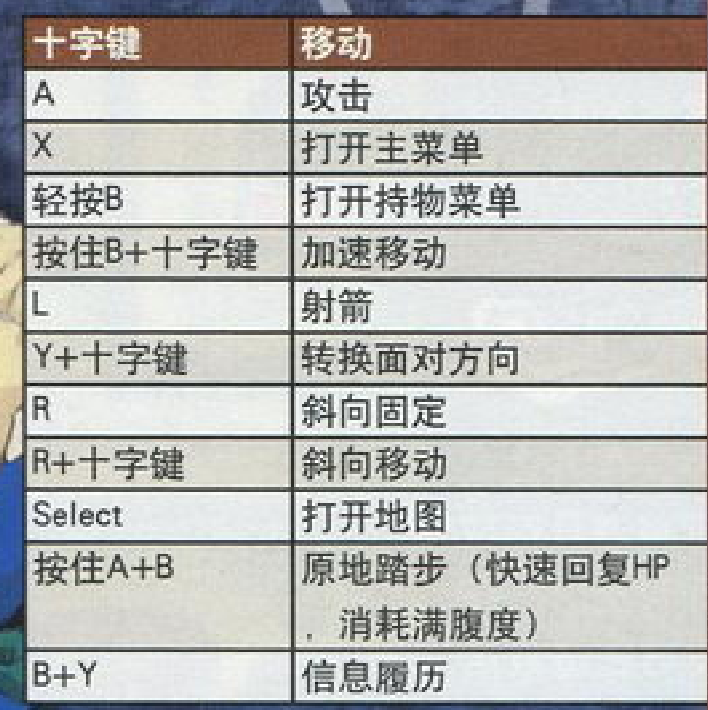
不思议のダンジョン 风来のシレンDS2 ～砂漠の魔城～

NDS	SEGA／Chunsoft	RPG	2008年11月13日	日版
	1人	256Mb	5040日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

主菜单介绍

冒险に出る	开始冒险
风来日记の设定	可以改变游戏中名字，以及消除存档
冒险の足迹	西林冒险的履历，记录了重要的事件、经历等等
风来救助	风来救助队，救助别人或被人救助需要在这里选择
番付	记录成绩的排名，本作同样有网上排名的系统，可将自己的成绩登录到网上
交换	与朋友交换道具以及特训迷宫的资料，注意采用Wi-Fi方式的话必须添加对方朋友号码
Wiiシレン3联动	与Wii版《西林3》联动，具体后面介绍
Wi-Fiの设定	有关Wi-Fi的各种设置，包括登录朋友的FC号码、确认自己的FC号码以及网络环境的设置
その他	其他设置选项，包括音乐、音效大小设置以及是否使用触摸操作等，这里也可看到“风来奥义”及一些基本系统解说（ヒント）





十字键	移动
A	攻击
X	打开主菜单
轻按B	打开持物菜单
按住B+十字键	加速移动
L	射箭
Y+十字键	转换面对方向
R	斜向固定
R+十字键	斜向移动
Select	打开地图
按住A+B	原地踏步（快速回复HP，消耗满腹度）
B+Y	信息履历



老规矩，本部分提及的都是基础知识，方便一些从未接触过“《迷宫》系列”的玩家，如果已经知道请自行跳过。

1.每次进入的迷宫都会千变万化是“《迷宫》系列”的最大魅力，所以广告语打上了“可玩1000次的RPG”。迷宫内采用回合制，我不动敌不动，因此有充足时间思考及制定战略。当房间内有多个怪物时，一定退回窄道内战斗，避免被群殴。

2.突破迷宫返回村庄后LV归1、状态值重置是“《西林》系列”的优良传统，冒险途中不幸死掉的话，道具和金钱全失，不过可通过风来救助队来复活（具体后面介绍）。

3.满腹度是一项重要的数值，降为0时，HP会慢慢减少，满腹度可通过吃饭团回复，吃肉和药草也能回复少许。长途冒险时，一定要多备点粮食，饿死是最没面子的。

4.关于存档方式，在迷宫中可以随时中断记录，不过这个记录一旦读取就会消失。非中断记录的关机视为冒险失败，道具和金钱全失。不过仓库保存的道具不受影响，所以一定要把重要道具放到仓库中。

5.本作的道具有武器、盾、腕轮、杖、卷物、壶、草/种、肉、饭团、箭等10种类。草/种吃下回复5点满腹度，肉吃下回复10点满腹度，会解除所有异常状态，但会变为全裸（身上装备无效）。

6.按住B键加速走到金钱上不会拾起，选择道具交换，就可把金钱放到道具栏里，或者直接放进壶内亦可。必要时可对敌投掷，伤害值为金钱数的十分之一。注意，如果一般行走时拾起的金钱自动放到道具栏，绝对是怪物所变。

7.迷宫内同一层待的时间长了会起风，一共三次，第三次还不下楼梯，会被风吹回村庄。

8.弓箭、杖的发射距离以及投掷道具的距离固定为10格。

9.墙壁中的敌人无法攻击到，但是水面上的敌人可以攻击到。

10.按住B键向NPC移动可以与之换位。

11.在有水的拐角可以直接斜向移动过去，并可攻击斜向敌人，但如果是拐角的通道则无法斜向移动，也无法攻击斜向敌人（除非装备妖刀才可攻击到）。

12.敌人升级后经验值暴增，利用幸运杖、替身杖等有意让敌人升级并干掉它们（利用道具），可以在早期获得更多经验值。

13.陷入混乱状态时普通攻击变得不确定方向，但是射箭、投掷道具、使用杖的方向依然准确。

14.一层内最多出现25个敌人，当达到此数目后，即使踩召唤陷阱也不会出现怪物。

15.有了保存之壶后，捡到的金钱尽量放入壶中，对付强敌时投掷金钱效果极好。配合远投的腕轮，可对一直线敌人造成大伤害。



这次冒险的据点在沙漠小镇伊尔帕村，这里有道具屋、冶炼屋等各种场所设施，为冒险提供便利。



仓库



仓库用来保管道具，分为两种保存方式，一种是给仓库保管员，一种是自行将道具存放在右边的木地板区域内，给仓库保管员时，按R键能同时选中多个道具，这个技巧在道具店也能用到。注意，自行保存时如果将道具放置在木板区域以外道具会消失。



食堂

这里是村人休息以及吃饭的场所，西林在迷宫中被打倒后就会回到这里。有时候与食堂老板对话可以得到大饭团。

万屋



这里有三个对冒险有帮助的店，分别是道具屋、银行及冶炼屋。

1.道具屋：这里能买到一些比较基本的道具和武器。

2.银行：这里能进行金钱的存取。



3．冶炼屋：这里能强化武器、盾以及修理腕轮。强化武器或盾收费1500，每次加一点，不过有时候是三点，每强化一次须进出一次迷宫才能回来再次强化；修理腕轮需要花费500元，当腕轮出现[ヒビ]的字样时就表示需要修理了。除此之外，冶炼屋也能花钱去除装备的“印”。

きたえる：强化武器，
しゅうり：修理开裂的腕轮
はずす：解除装备的一个特殊能力
せつめい：说明
やめる：终止

训练屋



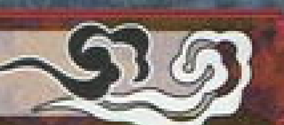
训练屋有两种训练方式，分别是训练和特训。

1.训练（くんれん）：在一定的时间内打倒木偶敌人，可以得到经验值并提升等级，并且可以以提升等级后的状态进入迷宫，第一次训练不需要金钱，但如果还想继续训练就要交钱了。

2．特训（とっくん）：自己选择游戏中已出现过的迷宫进去挑战，并可自行决定迷宫的层数（从5层到98层），不能携带任何道具和金钱，所以进去之前必须先将道具和金钱存起来。选择的迷宫中会有一个“前とおなじ”是指挑战上次特训时所选择的迷宫，道具的种类以及地点都与上次一模一样，因为特训迷宫中得到的道具是可以带出来的，所以可以通过挑战同一个迷宫不断取得想要得道具，如合成的壶，祝福的壶等等。

另外，在旁边コマル那里还能进行通讯。玩家可以通过Wi-Fi、无线或者密码（パスワード）将自己特训的迷宫资料传给朋友，注意这并不是与朋友一起同时在同一迷宫中冒险，而只是将迷宫的资料告诉他，让他去挑战和自己同样的迷宫。比如说自己在特训中发现一个有许多珍贵道具的迷宫，就可以将这个迷宫的资料告诉他，让他也能得到这些东西。（当然，也可以从朋友那里得到他的迷宫资料）在コマル这里资料交换完毕后，在旁边选择迷宫“前とおなじ”就可进入了。

人形屋



在这里能够花500元买到机器木偶，作为同伴一起带入迷宫中冒险。木偶的攻击方式是射箭，随着带入迷宫层数的增加，木偶的能力也会被改造得越来越强。

LV	名称	箭的种类	升级层数
1	ゼンマイガー	木箭	—
2	フーリョクオー	木箭	5F
3	スイリョッカー	木箭	10F
4	カリョクーン	木箭	15F
5	ジョウキマックス	铁箭	20F
6	ディーゼルエース	铁箭	30F
7	メガソーラー	铁箭	40F
8	リニアショーグン	银箭	50F
9	ハイブリッダーZ	银箭	70F

救助屋

这里就是大名鼎鼎的风来救助队，在这里可以进行救助工作，帮助那些在迷宫中倒下的朋友，具体后文介绍。



要点解说篇

合成系统

合成能够提升装备能力，先放入的道具为主合成，合出的道具以此为基准，后放入的同类道具作为副合成，继承其所有能力和强化值。例如先放入屠龙剑改+30，再放布夫的菜刀+10，合成后就是屠龙剑改+40并有两者的特殊能力。合成一般通过合成之壶进行，另外ミニマゼルン系怪物也可以进行合成，将要合成的物品往它身上扔，然后干掉它便可。本作支持合成的道具包括武器、盾、腕轮、杖，不同类道具不能进行异种合成。武器、盾、腕轮都有印数限制，杖的上限为99。

祝福与诅咒

本作所有道具都有祝福与诅咒两种状态，祝福状态道具名称前有一个小铃铛标记，而诅咒状态道具名称前有一个骷髅头。祝福和诅咒所带来的具体效果如下：

种类	祝福效果	解除条件
武器	增加25％伤害	进行攻击
矢	增加25％伤害	
盾	减少25％伤害	承受攻击
腕轮	不会损坏	承受攻击
卷物	阅读后不会消失	阅读
杖	使用回数不减	
草	效果两倍（眼药草可识别捡起的道具）	使用
饭团	满腹度回复两倍	
金钱	投掷造成的伤害与金额数值相同	

种类	诅咒效果	解除条件
武器	装备后不能卸下	使用天之恵卷物、镀金卷物、驱邪卷物
矢	不能装备也不能射出	使用驱邪卷物或拾起数量大于受诅咒数量的同种箭矢
盾	装备后不能卸下	使用地之恵卷物、镀金卷物、驱邪卷物
腕轮	装备后不能卸下	使用镀金卷物、驱邪卷物
卷物	不能阅读	使用驱邪卷物
壶	不能取出道具	使用驱邪卷物
杖	不能使用	使用驱邪卷物
草	不能使用	使用驱邪卷物
饭团	不能使用	使用驱邪卷物
金钱	投掷造成2点伤害	使用驱邪卷物

共鸣系统

当特定的武器、盾或腕轮进行组合装备时，西林可以获得额外的附加效果，具体如下：



装备品1	装备品2	共鸣效果
こんぼう	木甲の盾	剑、盾强度各+3
青铜の太刀	青铜甲の盾	剑、盾强度各+3
どうたぬき	ハラモチの盾	剑、盾强度各+3
ドラゴンキラー	ドラゴンシールド	剑、盾强度各+5
三日月刀	地雷ナバリの盾	对爆弹系敌人增加10点伤害
カタナ	铁甲の盾	最大HP+20

装备品1	装备品2	共鸣效果
サトリのつるはし	サトリの盾	最大HP+30
オオカブトの斧	オオカブトの盾	力量+3
百鬼の剑	百鬼の盾	力量+4
风魔刀	风魔の盾	力量+5
刚剑マンジカブラ	装甲カブラサライ	对敌伤害+5
火迅风魔刀	ラセン风魔の盾	腕轮不会损坏
マムルの剑	マムルの盾	不会中陷阱
成仏の镰	百鬼の盾	对幽灵系敌人增加10点伤害
一ツ目杀し	百鬼の盾	对独眼系敌人增加10点伤害
ドレインバスター	百鬼の盾	对吸魂系敌人增加10点伤害
バトルカウンター	ちからの腕轮	反击的伤害倍增
重装の盾	ちからの腕轮	满腹度下降速度变为正常
使い舍ての剑	使い舍ての盾	满腹度下降速度半减

与《西林3》的联动

在村子右上方的一间房子里住着一位石头人ビッグモアイ，在GBC版中，只要在它那里输入密码就可以获得各种道具，密码是当时的初回限定版附带卡片上的，这次因为没有初回限定版卡片，当然也就没有密码了，于是变化成通过《西林3》的救助点数来获得道具的形式。只要在Wii版《西林3》中救助过别人就可以获得救助点数，然后通过联动将这个点数传送到NDS版中来便可，不同的道具所要求的点数不一样，而获得一个道具后，必须进出一次迷宫才能获得下一个道具。另外，当获得“风魔刀”后，ビッグモアイ会离开村子前往“ジャハンナムの扉”，此后只能在这个迷宫中随机遇到他。

点数	道具
20	幸せ草
40	巨大なおにぎり
60	力の腕轮
80	空振りの杖[4]
100	成仏の镰
200	特制おにぎり
400	バトルカウンター
600	银の矢×30
800	合成の壶[3]
1000	风魔刀

点数	道具
2000	吹き飞ばしの矢×20
4000	强化の壶[1]
6000	幸せの盾
8000	ハラヘラズの腕轮
10000	カラクロイドの盾
12000	顽丈な腕轮
14000	祝福の壶[3]
16000	ブフーの杖[5]
18000	纸一重の腕轮
20000	プリズムの盾

点数	道具
24000	金の腕轮
28000	サトリの盾
32000	ミノタウロスの斧
36000	如意棒
40000	混沌の斧
50000	装甲カブラサライ
60000	妖刀カマイタチ
70000	强打の腕轮
80000	必中の剑
100000	刚剑マンジカブラ

如果玩家没有条件与《西林3》联动，这里提供一个现成的号码，只要输入以下朋友号码以及救助点数便可轻松获得100484点，但是前提是必须有Wi-Fi上网条件，因为输入完后还必须让NDS连接网络验证。

朋友号码 1075-1871-1205
救助点数 100484

腕轮的破损

本作中的腕轮具有破损的设定，当出现[ヒビ]字样时就表示开裂，如果再次承受伤害就有可能完全损坏然后消失，所以当出现出现开裂情况时最好卸下，然后拿去冶炼屋修理。腕轮的开裂以及破损的几率如下：

腕轮	开裂率(%)	破损率(%)
がんじょうな腕轮，金の腕轮	0	0
远投の腕轮，纸一重の腕轮，目　ましの腕轮，たかとびの腕轮，爆发の腕轮，まがりの腕轮，んふうの腕轮，痛恨の腕轮，たれ流しの腕轮，ノーコンの腕轮，ハラヘリの腕轮	3	10
ちからの腕轮，よくみえの腕轮，あたらずの腕轮，通过の腕轮，弱らずの腕轮，混乱よけの腕轮，咒いよけの腕轮，ドレインよけの腕轮	5	10
透视の腕轮，ハラヘラズの腕轮	10	50
回复の腕轮	20	20
ワナ师の腕轮	50	40
强打の腕轮	100	100

流程攻略篇

流浪四方的风来人西林与同伴秆帕在茫茫的沙漠中艰难地跋涉着，然而越来越强的风沙终于使他们不支倒地。当他们醒来时发现已经身处牢狱之中，并且被五花大绑，就在他们束手无策的时候，一个漂亮的神秘女子从牢房暗道中出现，将他们救下后随即消失……

迷宫1 魔城牢屋 (6F)

要点 这个迷宫基本上是让玩家熟悉移动系统的，一定要掌握斜向移动技巧，这样可以节省一回合，这是游戏最基本也是最重要的技巧。追击的魔城兵最好不要管他们，直接退向楼梯就行，因为打死这些兵也得不到任何经验值。



突破层层追兵和机关，西林和秆帕终于逃了出来，来到了魔城不远处的沙漠小镇伊尔帕村，村人们都在谈论魔城的主人——领主及他的女儿阿特卡公主的事情，都说领主最近变得越来越奇怪了。就在西林要进入料理店彤坊（トンファン）的时候，意外地遇到了老朋友配凯基（ペケジ），两人在店里大吃了一顿，席间配凯基谈起要去魔城寻找财宝的事情，并邀请西林一起去，西林想起魔城那位神秘的女子，决定同行。

迷宫2 古代遗迹 (8F)

要点 这个迷宫中的药草非常多，所以一般不会出现什么危险，特别是有不少复活草（ふっかつ草），死亡的时候能够自动复活一次。从第5层开始敌人实力变强，会出现拱人的猪以及大尾巴龙，需要小心。另外7F出现在墙壁中移动的猫头鹰，不要在通道中面对它。还有ヒツジ神官会让西林的攻击力半减，需要过几回合才能恢复。

当西林和配凯基来到最底下的“被封闭的房间”，发现了祭台上的一个石像，配凯基不听劝告强行将石像取下，结果导致房间崩塌，就在他们往外跑时，一个名叫扎刚的男人突然出现抢走了石像，从其口中的话语得知，他是魔城领主的手下，而邪神像的封印已经被解除，这似乎要引发什么可怕的事情。西林扶起受伤的配凯基，奋力将他救回到伊尔帕村中。从村人的口中得知，村子周围的魔物好像一下子变得多起来，西林来到上方的沙丘，只见远方的魔城正被一层黑气所包围，看来这一切都与那个邪神像有关，必须去将邪神像夺回。

迷宫3 魔城东小天守 (13F)

要点 从6F开始迷宫中出现陷阱。需要注意的敌人有：3～5F出现的きり仙人会让西林一定时间无法回复HP；4～6F出现的“死の使い”拥有倍速移动；6～7F出现扔石头的猪；6～8F出现使用催眠杖的“まどろみ使い”；7～10F出现的陷阱人死后会留下陷阱，所以不要在通道口干掉他；7～8F出现的魔城龙兵被打死后一般都会得到持归之卷物（もちかえの巻物），情况危机的时候就用吧，这样可以保留身上道具；最后还要小心的是9～12F扔炸弹的敌人以及10～12F降低剑和盾强度的ミドロ，对付后者可以卸下装备。最上层BOSS扎刚的HP有150，活用圣域的卷物等道具来干掉他吧。

在西林强大的攻势下，扎刚很快就败下阵来。房间内的屏风一道道拉开，西林见到了端坐在上面的魔城主人——领主，而在领主旁边的赫然就是救助西林的那个少女，她正是领主的女儿阿特卡公主。



就在西林还在惊愕之际，领主已经出手了，领主的实力简直可以用恐怖来形容，西林完全不是领主的对手，就在西林要惨遭毒手之际，领主身旁的一个侍女突然出手挡下领主的杀招，西林惊喜地发现她竟然是龙女。一阵烟幕过后，龙女和西林已消失不见了。回到村中，在莎奇的照料下，西林渐渐回复了体力。沙丘上，西林找到了龙女。原来领主的目的是要利用邪神像在满月之夜举行满月之仪式，让沉睡的邪神复活。举行仪式的地点就在魔城大天守阁，事不宜迟，西林决定立即前往大天守阁阻止仪式的举行。

迷宫 4 魔城大天守阁

(19F)

要点 陷阱还是从6F开始出现，需要小心的敌人有：3～7F出现的ノロージョ，会诅咒身上的一个道具，最好不要让她近身；8～10F出现偷壶的老头，被偷后赶紧干掉他，这样还可以拿回；12～14FからぶりRE仙人会让西林一段时间内处于空振状态（普通攻击落空），此时要么使用弓箭杀敌，要么逃跑直至恢复常态；15～17F出现会扔人的老虎；17～18F出现的フイウッチ拥有极高的攻击力，他会等西林靠近，利用这一点可以用弓箭远距离干掉他。

在最上层面对的BOSS是领主，弓箭、投掷物等飞行道具对其都无效，有圣域的卷物当然可以轻松获胜，如果没有的话可考虑混乱的卷物，实在不行就拼血吧，然后围着柱子转回复HP。

就在西林在大天守阁中行进的途中，领主已将阿特卡公主软禁起来，因为阿特卡公主是举行仪式的关键人物，领主不能让她有什么差错。然而，与西林分头行动的龙女却已潜入了阿特卡的房间，阿特卡拿出一个宝玉，要龙女一定将它送到西林的手中，说这个能保护他。

当西林赶到打天守阁顶层时，满月的仪式已经开始了，祭坛前，主持仪式的阿特卡公主全身都笼罩在奇异的光芒下，一旁的领主嘴角也露出了得意的笑容。突然，领主那鬼魅般的身影再次舞动，原来他发现了隐藏在柱子后面的龙女，眼看龙女情况危急，西林急忙冲上前去。



再次面对实力强大的领主，西林这次定下心神，沉着应战，一时与领主打得难分难解，但终究还是不敌。正在这时，龙女将阿特卡公主的宝玉扔给了西林，也就在西林接住宝玉的那一刹，宝玉发出了耀眼的光芒，而领主似乎很是惧怕这道光芒，连连后退，西林趁机而上，终于将领主打倒在地。

就在西林和龙庆幸之际，眼前出现了诡异的一幕，领主的身体里爬出了一个黑色的恶魔——克拉斯（キュラス）。克拉斯飞快的抢走祭坛上的邪神像，冲破屋顶，飞向城外的沙漠……魔城开始摇晃，西林和龙女带着阿特卡公主以及领主急忙逃出城，一行人又回到了伊尔帕村。

西林再次来到沙丘，早已等候的龙女向他解释了一切。原来领主与阿特卡公主早已觉察到魔物的接近，但是领主在与克拉斯的战斗中不幸落败，而且被他附身。克拉斯是想通过满月的仪式让沉睡的邪神复活，而仪式必须借助作为巫女的阿特卡公主的力量。于是阿特卡决定将计就计，帮助克拉斯举行仪式，因为在满月的仪式上，光和暗是表里一体的，那时只要将仪式引向光的那面就可以将克拉斯永远埋葬，但是，克拉斯的力量太强了，公主也也高估了自己的力量，仪式最终流向了暗的那面……克拉斯飞去的那个地方，就是邪神沉睡的场所，如果不快点阻止，克拉斯就会让邪神复活，那样整个村子也会灭亡……而此时，村外的沙漠也发生了异常变化，漫山遍野都隆起了许多小沙包……

村口，龙女和配凯基正等候着西林，随后三人一起向邪神沉睡的地方——加汉那姆（ジャハンナム）出发了。

迷宫 5 ジャハンナムの扉

(23F)

要点 注意该迷宫中的杖会呈现未识别状态，做好识别工作吧。需要注意的敌人有：12～14F的鬼面武者被杀死后会转生为亡灵武者，可令其他怪物升级，杀死高等级怪物可获更多经验值，不妨多多利用，但注意安全；16～19F的大螃蟹比较难缠，所有飞行道具对其伤害只有2点，实在不行就用火龙草来对付吧。16～18F的爆弹也比较讨厌，死后会爆炸，尽量别让它近身；17～18F有合成怪ミニマゼルン出现，支持两件合成，好好利用；20～22F的龙和タウロス都是难缠的敌人，前者的远距离吐火造成固定30点数伤害，而后者的会心一击会造成双倍伤害，千万小心。另外，在10F～14F有时候会出现卖肉的商店，这可是抢劫的大好机会。

最后的BOSS克拉斯需要注意，所有的杖、卷物的效果对其都无效（包括圣域卷物），只能用武器与他硬拚，请多准备回复道具，将他打倒后，出现的邪神有四个部分，分别是头，两爪和心脏，每打掉一部分他都回分裂出三到四个小敌人，最好利用パワーアップ的卷物增强攻击力和防御力，尽快解决他们，因为邪神被打掉的部分一段时间后会自动复活，只有攻击心脏部位才能完全消灭它。

邪神终于倒下，袭向村子的沙人也全部消失了，领主的诅咒也解除，一切都归于平静，村民们又重新迎回了和平的生活。

旅人西林和龙女、配凯基向村人们依依惜别，新的冒险又将等待着他们……

爆机后的迷宫



西林等人与村民告别后，出村不久就被风沙吹了回来，所以只好暂时在村中呆了下了。另外，村中又来了两位新的客人，那就是造壶名家加巴拉（ガイバラ）先生和他的弟子猿山（サルヤマ），为了造出最强的壶，他们四处寻找究极之土，但在这里却被风沙吹到了伊尔帕村。

更不可思议的是，邪神的的魂魄竟然化成一个小狗一样的可爱家伙——恩夫（ンフー），但邪神的邪恶在它身上似乎没有留下丝毫踪迹，甚至它为了报答料理店莎奇的一饭之恩，要西林和它一起去寻找地下的幻之花来送给莎奇。

迷宫6 形坊的穴

(20F/99F)

要点 这个洞窟就在食堂里面，进入之前必须将身上的所有道具存到仓库里面，之后与恩夫对话后就能进入。首次进入只要到达20层便可，期间恩夫不能死亡，否则便算失败。挑战成功一次后，再次进入迷宫变为99F，恩夫再次死亡也没关系了。

该迷宫西林只能使用布夫菜刀这一种武器，用它砍死敌人有一定几率得到怪物肉，将敌人的肉扔给恩夫吃下后，它就能掌握那个敌人的特技，战斗时它能随机地使用出来，但它最多只能记住10个特技，超过10个它就会将最前面所学的忘掉，记住后面的。另外，想让它忘掉一个特技可以让它再次吃那个敌人的肉就可以了。这个迷宫的重点可以说就是让恩夫掌握一些有用的特技，尤其是后期一些高等级敌人特技非常强劲。注意一点，西林吃下肉后一定时间后会自动还原，但不同的肉还原时间不同，最短的30回合，最长的能够持续这一层楼。

（恩夫最初的HP为60，每升一级加5，最高到10级。）



迷宫7 天下第一陷阱大会

(15F/99F)

要点 这就是著名的陷阱迷宫，西林身上开始就带有陷阱师的腕轮，迷宫中的陷阱都可以捡起来。与GBC版原作不同的是，这次捡起来的陷阱并不会变成陷阱材料，也不能够进行改造，捡起来的是什么就是什么。设置陷阱时可以选择设置在脚下或者前方，也可以投掷出去，只要设置了就不能再次捡起。陷阱在发动多次效果后有可能损坏。普通的攻击杀掉怪物只有1点经验值，利用陷阱杀掉怪物或者脱掉陷阱师腕轮才有正常的经验。通过陷阱的连击来获得额外的经验值是必须掌握的技巧。第一次只要成功到达15F便可完成（需要10000回合以内），领主会赠送火迅风魔刀，之后再次挑战的话迷宫变为99F。

迷宫8 壶的洞窟

(6F/99F)

要点 加巴拉先生在驱邪婆婆的指点下，得知在ヌワンコ的家中有究极之土，随后在她家中挂轴的后面发现了一个壶的迷宫，但是加巴拉先生刚进去不久久被怪物打了出来，因此他请求西林代他进去。这个迷宫同样不能携带道具进去，进去后你会发现这个迷宫简直就是地狱，看见敌人只有逃跑的份，实在逃不掉就只有用“封印的壶”了，扔向敌人能够暂时解困。在这个迷宫中的首要任务就是找楼梯前往下一层，透视的腕轮需尽快找到，有利于逃跑。第一次进入时只要到达6F就算大功告成，之后再次挑战的话迷宫变为99F。

迷宫9 冶炼屋的灶

(99F)

要点 该迷宫的出现条件是发展完柜子玛莫（マーモ）的剧情，并让它成为同伴。（很简单，只要到冶炼屋去两次就行）之后在不带着任何同伴的状态下去冶炼屋打造武器，就会发生情节，在老板家的灶台中就会出现这个迷宫。该迷宫一开始出现的就是强力敌人，当然，出现的道具也是非常珍贵的。因为该迷宫可以带道具和同伴进去，所以有了强力装备后再来挑战比较好。突破迷宫后可以从店主那里可以获得强力防具“ラセン风魔の盾”。



迷宫10 奈落之果

(30F/99F)

要点 在完成壶的洞窟后会发生剧情，配凯基保护着领主和阿特卡公主来到魔城大天守阁，在这里他们遇到了死去的扎刚的怨灵……配凯基丢下领主和公主一个人逃回村中，不久，领主也被人发现晕倒在村口。扎刚的怨灵借助领主之身告诉大家，阿特卡公主现在被他关在魔物丛生的奈落之果……

这个迷宫不能带道具和同伴进入，而且迷宫中所有的道具都未识别，难度相当高的，第一次进入时到达30F便可，西林将阿特卡公主救出后会迎来第二次结局，之后再次挑战的话迷宫变为99F。

NDS版新加入迷宫



迷宫11 遗迹の奥底

(20F/99F)

出现条件 1.在奈落之果30F救出公主完成第二次结局；2.与Wii版《西林3》联动过并有一定的救助点数；3.仓库中至少有20个鹤嘴镐（つるはし）。

满足以上3个条件后西林会与配凯基进入这个迷宫探宝，该迷宫的主题就是“挖掘”，需要用鹤嘴镐不断挖掘道路才能前进，可以携带道具以及同伴，但不能携带金钱。第一次进入到达20F便完成，之后进入迷宫变为99F。

迷宫12 オババの家の し穴

(30F/50F)

出现条件 在奈落之果30F救出公主完成第二次结局。

满足以上条件后前往驱邪婆婆家该迷宫便会出现，该迷宫的主题是“时间挑战”，在尽可能短的时间内突破迷宫是最大目的。进入该迷宫只能携带一个道具（可考虑把强力装备装到壶中带入），不能携带金钱和同伴，迷宫中不能中断存档。首次进入需要在2小时内突破30F，之后要求是2小时突破50F，需要注意，突破迷宫后如果金钱不足1万将会加罚10分钟。

迷宫13 マムルのほら穴

(30F/99F)

出现条件 首先发生完ビッグモアイ外出旅行事件（在他那里取得风魔刀后），之后进出一次迷宫，再次前往他家里时会发生剧情，之后再进出一次迷宫，再来到ビッグモアイ家里时会发现波古玛姆露（ボーグマムル），迷宫入口也会出现。

该迷宫需要和波古玛姆露一同进入，可以携带道具、金钱，途中要保护波古玛姆露不被干掉，否则会失败。首次进入到达30F便可，这里需要挑战实力强大的玛姆露勇者，胜利后可以获得玛姆露之剑。之后再挑战时迷宫变为99F，此时波古玛姆露死亡也没关系，成功突破99F后可以获得玛姆鲁之盾。



秘剑カブラステギ的获得方法

游戏中的超强武器秘剑カブラステギ的获得方法是最为复杂的，需要先收集齐9件库隆的道具，然后前往邪神沉睡之地才能获得。在GBC版中，一个卡带只能获得7件，剩下的两个需要通过交换才能获得，而这次的NDS取消了这个设定，不需交换便可收集齐。这9件道具的获得方法如右：

名称	获得方法地点
ひだまりの剑	在魔城大天守阁最上层使用变化之壶
けしんの盾	在魔城大天守阁最上层使用变化之壶
んふうの腕轮	在奈落之果99F使用变化之壶
カランバの矢	在魔城东小天守最上层使用变化之壶
ブフーのおにぎり	在魔城大天守阁最上层使用变化之壶
ランザンの草	在奈落之果99F使用变化之壶
スメラギの卷物	在魔城东小天守最上层使用变化之壶
テンジンの杖	在魔城东小天守最上层使用变化之壶
ギメンシャの壶	在魔城大天守阁最上层使用变化之壶

剑

日文名称	中文名称	强度	强化上限	印数	印能力	效果
ひだまりの剑	日光剑	1	10	3	—	旅之神所祝福的九道具之一
妖刀かまいたち	妖刀真空斩	1	13	7	三	正面三方面攻击
こん棒	木棒	2	20	4	—	无特殊能力，与木甲の盾共鸣
つるはし	鹤嘴镐	2	20	6	掘	可掘开墙壁，用多会损坏
必中の剑	必中之剑	2	20	1	必	物理攻击命中率100%
如意棒	如意棒	3	10	4	如	攻击敌人或墙壁时自己退后一格
木づち	木锤	3	20	4	陷	可破坏陷阱，用多会损坏
魂のカマ	魂之镰刀	4	99	1	吸	攻击命中敌人时其HP变为1，损耗的HP变为剑的附加值，附加值超过99时损坏；攻击失败时强化值会降低
マムルの剑	玛姆露之剑	4	99	10	—	无特殊能力，与マムルの盾共鸣
セルアーマーの剑	赛璐珞凯甲之剑	5	10	3	セ	可击飞敌人身上所持的道具
サトリのつるはし	黄金鹤嘴镐	5	20	1	掘	可掘开墙壁且永远不会损坏
青铜の太刀	青铜之大刀	5	30	4	—	无特殊能力，与青铜の盾共鸣
成仏のカマ	成佛之镰	6	20	4	佛	对幽灵系怪物2倍伤害
妖光のヤリ	妖光之枪	6	20	3	贯	射程为正前方2格
ドレインバスタ	吸取破杀剑	7	30	4	ド	对吸魂系怪物2倍伤害
ブフーの包丁	布夫的菜刀	8	10	3	肉	击倒怪物时随机出现肉，用多会损坏
一ツ目杀し	一目杀剑	8	20	4	目	对一目系怪物2倍伤害
カタナ	日本刀	9	30	5	—	无特殊能力，与铁甲の盾共鸣
混沌の斧	混沌之斧	10	10	4	混	攻击时一定几率使敌混乱或睡眠
スパークソード	闪光之剑	10	20	4	ス	攻击失败时下次攻击必为会心一击
三日月刀	新月刀	10	20	4	月	对爆弹系怪物2倍伤害
ミノタウロスの斧	米诺陶斯之斧	10	35	3	会	攻击是一定几率使出会心一击
ドラゴンキラ	屠龙剑	12	20	6	龙	对龙系怪物2倍伤害
オオカブトの斧	大甲之斧	12	30	4	—	无特殊能力，与オオカブトの盾共鸣
どうたぬき	胴田贯之刀	12	40	3	—	无特殊能力，与ハラモチの盾共鸣
百鬼の剑	百鬼之剑	13	35	4	—	无特殊能力，与百鬼の盾共鸣
斩空剑	斩空剑	14	20	2	空	对浮空系怪物2倍伤害
风魔刀	风魔刀	15	30	3	—	无特殊能力，与风魔の盾共鸣
刚剑マンジカブラ	刚剑擅字卡布拉	18	50	2	—	无特殊能力，与装甲カブラサライ共鸣
回复の剑	回复之剑	5	20	4	回	特训迷宫到达20F以上入手，攻击敌人时回复HP
火迅风魔刀	火迅风魔刀	25	45	4	—	无特殊能力，与ラセン风魔の盾共鸣
使い舍ての剑	使舍之剑	35	25	1	舍	每攻击1次剑强度减1，与使い舍ての盾共鸣
秘剑カブラステギ	秘剑卡布拉斯特基	40	50	4	—	幻之秘剑，无特殊能力，由旅之神所祝福的9种道具共鸣入手

盾

日文名称	中文名称	强度	强化上限	印数	印能力	效果
けしんの盾	化身之盾	1	5	0	—	旅之神所祝福的九道具之一
サトリの盾	萨特利之盾	1	5	0	悟	满腹度不减；一旦装备最大满腹度降为0%
みかわしの盾	替身之盾	1	5	1	避	反射怪物某些特殊攻击，但不能反射龙焰攻击
はねかえしの盾	反射之盾	1	5	1	返	回避怪物某些特殊攻击，但不能回避投弹攻击
しあわせの盾	幸福之盾	1	10	5	幸	承受敌人攻击时增加经验值
マムルの盾	玛姆露之盾	1	99	10	—	无特殊能力，与マムルの剑共鸣
见切りの盾	回避之盾	2	5	3	见	回避率上升
やまびこの盾	回声之盾	2	5	3	山	反射魔法攻击
ハラモチの盾	耐饿之盾	2	30	4	腹	满腹度消耗减半；与どうたぬき共鸣
ガマラの盾	伽玛拉之盾	3	10	4	ガ	承受敌人攻击时增加金钱
トドの盾	防盗之盾	3	25	3	ト	防止偷盗系怪物盗走道具和金钱
木甲の盾	木甲之盾	3	25	5	金	盾不会被腐蚀，与こんぼう共鸣
咒いよけの盾	防咒之盾	5	15	3	拂	防止身上道具被诅咒
バトルカウンター	反击之盾	5	20	6	バ	反弹敌人物理攻击伤害的4分之1
青铜甲の盾	青铜甲之盾	5	35	5	—	无特殊能力，与青铜の太刀共鸣
カラクロイドの盾	陷阱师之盾	6	15	4	陷	陷阱无效
パワーシールド	力量之盾	7	25	5	力	即使不装备武器，也能拥有与盾同等数值的攻击力
地雷ナバリの盾	防地雷之盾	8	25	4	地	爆弹、地雷伤害减半
铁甲の盾	铁甲之盾	9	35	5	—	无特殊能力，与カタナ共鸣
ドラゴンシールド	龙盾	10	30	3	龙	龙焰伤害减半
プリズムの盾	棱镜之盾	11	10	2	プ	怪物的特殊攻击转为10点伤害
オオカブトの盾	大甲之盾	13	15	6	—	无特殊能力，与オオカブトの斧共鸣
百鬼の盾	百鬼之盾	14	10	2	—	无特殊能力，与百鬼の剑共鸣
风魔の盾	风魔盾	16	30	2	—	无特殊能力，与风魔刀共鸣
重装の盾	重装之盾	20	20	2	重	满腹度消耗倍减
装甲カブラサライ	装甲卡布拉撒拉依	20	35	4	—	无特殊能力，与刚剑マンジカブラ共鸣
ラセン风魔の盾	螺旋风魔盾	30	40	6	—	无特殊能力，与火迅风魔刀共鸣
使い舍ての盾	使舍之盾	35	30	1	舍	每承受1次攻击盾强度减1；与使い舍ての剑共鸣

腕轮

日文名称	中文名称	印数	印能力	效果
あたらずの腕轮	不中之腕轮	4	外	投掷道具时命中率为0
远投の腕轮	远投之腕轮	4	远	投掷的道具直线上无限距离且具有贯通特性
回复の腕轮	回复之腕轮	2	回	1回合HP回复5点，满腹度倍减
纸一重の腕轮	纸一重之腕轮	4	避	回避力大幅提升，但遇到龙焰、地雷或爆弹攻击时立即燃烧坏掉
がんじょうな腕轮	坚固的腕轮	2	—	腕轮不会损坏；无法防止避、会等印的崩坏特性
强打の腕轮	强打之腕轮	2	会	直接攻击时可使出超会心一击，攻击力3倍，但只要受到一次攻击就会坏掉
金の腕轮	金腕轮	4	—	腕轮不会损坏；无法防止避、会等印的崩坏特性
混乱よけの腕轮	防混乱之腕轮	3	混	防止进入混乱状态
たかとびの腕轮	高飞之腕轮	3	飞	装备后步行中时，每一定回合随机自动飞到别的房间
たれ流しの腕轮	流失之腕轮	5	垂	装备后每隔一定回合会自动掉下道具，种类随机
ちからの腕轮	力量之腕轮	3	力	力量值上限增加3点

腕轮

日文名称	中文名称	印数	印能力	效果
通过の腕轮	通过之腕轮	2	通	可在水路上行走
痛恨の腕轮	痛恨之腕轮	6	痛	敌人攻击时出现痛恨一击的几率提高
透视の腕轮	透视之腕轮	2	见	该层迷宫所有怪物位置和道具位置一目了然
ドレインよけの腕轮	防吸魂之腕轮	3	ド	防止吸魂系的特殊攻击
ノーコンの腕轮	无轨之腕轮	3	ノ	投掷道具时方向随机而定
咒いよけの腕轮	防咒之腕轮	3	拂	防止道具被诅咒
爆发の腕轮	爆炸之腕轮	3	爆	装备后　隔一定回合会自爆
ハラヘラズの腕轮	锁腹之腕轮	3	悟	满腹度锁定不减
ハラヘリの腕轮	空腹之腕轮	7	重	满腹度倍减
まがりの腕轮	转弯之腕轮	3	曲	投掷道具时，道具遇到阻挡会自动转弯
目覚ましの腕轮	唤醒之腕轮	3	觉	敌我双方都不会进入睡眠状态
よくみえの腕轮	锐目之腕轮	3	目	可看到陷阱及透明的怪物
弱らずの腕轮	防弱之腕轮	3	健	防止力量值下降
ワナ师の腕轮	陷阱师之腕轮	2	陷	可看见陷阱并进行设置，今作一旦设置完毕就无法改造，利用特定的陷阱打倒怪物后能得到其经验值
んふうの腕轮	恩夫之腕轮	3	一	旅之神所祝福的九道具之一

卷物

日文名称	中文名称	效果
あかりの卷物	明亮之卷物	可看到地图的形状、怪物和道具的位置
いかすしの卷物	乌贼寿司之卷物	对イカキング系怪物投掷饭团后得到，食后满腹度回复40%
大部屋の卷物	大房间之卷物	该层变成大房间，洗劫商店的必备道具之一
おはらいの卷物	驱邪之卷物	解除身上所有道具的诅咒状态
くちなしの卷物	禁口之卷物	该层不能吃草、读卷物和吃饭团
混乱の卷物	混乱之卷物	该房间内敌人和NPC全体混乱状态
识别の卷物	识别之卷物	识别1个道具，偶尔会发生将除壶内道具以外的其他道具全部识别的极好效果
自爆の卷物	自爆之卷物	读后自身半径2格内怪物全灭，自身HP减为1
真空斩りの卷物	真空斩之卷物	该房间内敌全体30～40点伤害
スメラギの卷物	司美拉吉之卷物	旅之神所祝福的九道具之一
圣域の卷物	圣域之卷物	站在卷物上不会受到怪物的直接攻击，特殊攻击除外
ゾワゾワの卷物	慌张之卷物	周围的怪物和同伴全部向后攻击
ダイバクハツの卷物	大爆炸之卷物	该层敌全体自爆，无经验值
他人回复の卷物	他人回复之卷物	部屋中除西林以外其他怪物和同伴回复HP，对幽灵系怪物给予伤害
地の恵みの卷物	大地恩惠之卷物	装备的盾强度加1
壶增大の卷物	壶增大之卷物	壶容量加1
天の恵みの卷物	苍天恩惠之卷物	装备的武器强度加1
ねだやしの卷物	根绝之卷物	该系怪物不再在以后的冒险中出现，一次冒险只能根绝一个系别
倍速の卷物	倍速之卷物	该层敌全体速度提升1个级别
白纸の卷物	白纸之卷物	已经使用过的卷物可书写在白纸上发挥该卷物的效果
バクスイの卷物	沉睡之卷物	该房间敌全体20回合睡眠状态，醒后2倍速
パワーアップの卷物	力量提升之卷物	提升攻击力，效果持续整层，可复数使用，效果叠加
拾えずの卷物	禁拾之卷物	该层迷宫不能拾起道具
ひきよせの卷物	唤回之卷物	带有同伴时，将同伴唤至身边；无同伴时，将道具或怪物引至身边
不发の卷物	禁爆之卷物	该层爆弹系怪物无法爆发
へっぴりごしの卷物	弯腰之卷物	自己变为空振状态，物理攻击命中率为0
メッキの卷物	镀金之卷物	装备的武器和盾镀金效果，不会被腐蚀，还可以修理破裂的腕轮
もちかえりの卷物	持归之卷物	带着身上的所有道具返回村庄
モンスターの卷物	怪物之卷物	某个房间变成怪物房间
ワナの卷物	陷阱之卷物	该层迷宫的陷阱增多
ワナけしの卷物	陷阱清除之卷物	该层迷宫的陷阱全部清除

杖

日文名称	中文名称	效果
痛み分けの杖	痛分之杖	令敌承受与西林同等的伤害
一时しのぎの杖	权宜之杖	令敌飞至出口处且进入缚身状态，无法行动
かなしばりの杖	缚身之杖	令敌进入缚身状态，无法行动，敌人受到攻击自动解除
からぶりの杖	挥空之杖	使敌攻击命中率为0
草うけの杖	受草之杖	站在草上使用时，杖发挥该草的效果并令自己承受
草なげの杖	投草之杖	站在草上使用时，杖发挥该草的效果并令敌承受
ころばぬ先の杖	防绊倒之杖	持有时不会被绊脚石绊掉道具
しあわせの杖	幸运之杖	敌LV提升1
テンジンの杖	天神之杖	旅之神所祝福的九道具之一
透明の杖	透明之杖	令怪物变透明状态
とびつきの杖	飞扑之杖	可瞬移至魔法光束到达的位置
トンネルの杖	隧道之杖	对墙壁使用可破坏一直线上的墙壁，斜向无效
倍速の杖	倍速之杖	使敌速度提升1个级别
场所がえの杖	换位之杖	与敌交换位置
ひきよせの杖	唤回之杖	可将道具、楼梯、怪物、同伴等拉到自己前面，店内商品除外
封印の杖	封印之杖	封印敌人的特技
ふき飞ばしの杖	吹飞之杖	将敌吹飞10格远
不幸の杖	不幸之杖	敌LV降低1
ブフーの杖	布夫之杖	使怪物变成肉
变化の杖	变化之杖	可使敌人变成其他怪物
イカリの杖	发怒之杖	使怪物发怒状态，攻击力2倍，有特技的怪物必用特技，此状态将持续50回合
まどうの杖	魔道之杖	对敌使用随机出现混乱、睡眠、高飞、半速等状态
身代わりの杖	替身之杖	让敌人50回合内变成假西林，变成自己的替死鬼
クオーターの杖	夺命之杖	击倒パオパおーん时随机得到，使怪物的HP变为原来的四分之一

壶

日文名称	中文名称	效果
回复の壶	回复之壶	放入道具可回复HP
ギメンシャの壶	吉门撒之壶	旅之神所祝福的九道具之一
吸收の壶	吸收之壶	吸收怪物的特殊能力，对同一个怪物可以吸收多次，发动效果时只维持1回合
强化の壶	强化之壶	放入的武器、盾强度和杖使用次数前进1层加5，发挥效果后变成高价的壶
空间移动の壶	空间移动之壶	使用时同层内若还有其他空间移动之壶则瞬间移动到该壶
高价な壶	高价的壶	无特殊效果，在商店可卖高价
合成の壶	合成之壶	合成武器、盾、腕轮和杖
识　の壶	识别之壶	识　放入壶内的道具
弱化の壶	弱化之壶	放入的武器、盾强度和杖使用次数每前进1层减3
祝福の壶	祝福之壶	放入的道具变为祝福状态
大炮の壶	大炮之壶	放入的道具以远投的状态发射出去
闭じ入めの壶	牢狱之壶	对怪物投掷后将其关入壶中，每个壶只能关入1个怪物，放出后呈失明状态
咒いの壶	诅咒之壶	放入的道具变为诅咒状态
へんげの壶	变化之壶	放入的道具变化成其他道具
保存の壶	保存之壶	自由储存道具，饭团不会腐烂
水がめ	水壶	可装入水，减低持剑敌人的攻击力，封印爆弹系怪物的特技，还可破坏陷阱

草、种

日文名称	中文名称	效果
胃扩张の种	胃扩大之种	最大满腹度增加10%
胃缩小の种	胃缩小之种	最大满腹度减少10%
命の草	命之草	HP上限＋3点
弟切草	弟切草	回复HP 100点；HP全满状态时HP上限加2
混乱草	混乱草	10回合内混乱状态



草、种

日文名称	中文名称	效果
杂草	杂草	无特别效果
しあわせ草	幸运草	LV提升1
睡眠草	睡眠草	睡眠5回合
すばやさ草	速度草	10回合内速度提升一个级别
たかとび草	高飞草	飞到别的房间
ちからの草	力量草	力量值全满时上限+1，非全满时回复1点
天使の种	天使之种	LV提升3
毒消し草	消毒草	力量值回复至最大值
毒草	毒草	HP减少5点+半速+力量值减少1点
ドラゴン草	龙焰草	50～60点的龙焰伤害
不幸の种	不幸之种	LV下降1
复活草	复活草	可复活一次，放入壶内无效
めぐすり草	明目草	可看到陷阱和透明的怪物
药草	药草	HP 25点回复；HP全满状态时HP上限加1
ランザンの草	岚山之草	旅之神所祝福的九道具之一

饭团

日文名称	中文名称	效果
おにぎり	饭团	满腹度50%回复，满腹度MAX状态时增1%
大きいおにぎり	大饭团	满腹度100%回复，满腹度MAX状态时增2%
巨大なおにぎり	巨大饭团	满腹度全回复且满腹度上限增5%
特制おにぎり	特制饭团	满腹度30%回复，会随机出现多种正效果：满腹度不减；力量值不会下降；不会进入睡眠状态；不会惊醒熟睡中的敌人；能识别拾起的道具
ブフーのおにぎり	布夫的饭团	旅之神所祝福的九道具之一，效果等同大饭团
まずそうなおにぎり	难吃的饭团	满腹度30%回复，但会随机出现多种负效果：混乱状态；睡眠状态；力量值下降3；LV下降1；一定时间内锁定最大满腹度

矢

日文名称	中文名称	效果
木の矢	木箭	最基本的箭，攻击力一般
铁の矢	铁箭	攻击力是木箭的2倍
银の矢	银箭	攻击力比铁箭稍逊，可贯透墙壁和敌人
毒の矢	毒箭	令敌力量值下降，速度减半
とどめの矢	必杀箭	射中的话一击必杀
ふきとばしの矢	吹飞箭	将敌吹飞10格远
カランバの矢	卡兰巴之箭	旅之神所祝福的九道具之一

风来救助队

所谓风来救助队，是指如果你在迷宫中被打倒，可以向其他玩家发出求救请求，接受请求的玩家前往你冒险的迷宫并到达你倒下的那层便可成功完成救助，这样你便可从倒下的地方复活。救助的方式共3种，分别是“无线通信救助”（ワイヤレス）、“密码救助”パスワード、和“Wi-Fi救助”，以“Wi-Fi救助”为例，具体流程如右：

Wi-Fi救助的流程

A玩家在迷宫被打倒——→A登陆Wi-Fi网络，将求救信息发布在网上，并获得一个求救番号——→B登陆Wi-Fi网络，输入A的番号，接受A的求救信息——→B出发救助，前往A倒下的迷宫层数——→B救助成功——→B登陆Wi-Fi网络，将复活信息发布在网上——→A登陆Wi-Fi网络，接受复活信息，复活——→A登陆Wi-Fi网络，发出回礼信息——→B登陆Wi-Fi网络，接受回礼，获得奖励道具

救助注意事项 

1.一次冒险最多只能求救3次，某些特殊情况倒下不能选择求救，比如偷盗东西时被打死或者死在墙壁中。

2.接受救助请求的B玩家有5次救助机会，5次都失败则整个救助失败。

3.B玩家进行救助时所经历的迷宫与A挑战的迷宫完全相同，所以B在救助过程中可以向A询问一些迷宫提示。

4.A求救的迷宫必须是B已经到达过的，否则B不能进行救助。

5.B进行救助时必须从迷宫1F开始。

6.救助的最后一般都会有一个大怪物房间，进行救助的时候一定注意。

7.A玩家在等待救助的过程中（收到复活咒文之前）不能进行正常的冒险流程，但可以在主菜单中选择“救助中的冒险”游戏，这个冒险不能中断，也不能再次求救，但仓库中的道具与正常流程相通，可以通过这个来收集道具。

8.接受救助是在主菜单中的选项中选择，而开始救助必须进入游戏中，与柜台右边的ゲード店主对话。

9.玩家每次可登录5名玩家的求助信息，如果想登录更多则必须删除一些以前的（在主菜单的救助选项中选择“整理”）。



10.密码救助方式下，一个求救者可以让任意多个人去救助，但是复活后的回礼密码只能给一个人——给你复活咒文让你复活的那个人；在用Wi-Fi救助方式下，求救者发布求救信息后也可以让任意多个人去救助，但只有最先救助成功的人才可以得到求救者的回礼。当求救者回礼后，该条求助信息会自动在网上列表中消失，以后也不能输入。

11.使用无线救助和Wi-Fi救助时，求助方与救助方可以互赠一个道具给对方（仓库中的道具），同时可以附加简短文字信息，而使用密码救助则不能互送道具，也不能附带文字信息。

12.每次救助成功，可以从ゲード店主获得一个奖励道具，救助难度越高，获得的道具越珍贵，有大量珍贵道具只有通过救助奖励得到。

13.自己不能救助自己。

救助的真正意义 

因为救助系统的特性，玩家们只要输入相同的求救咒文便可进入相同的迷宫，所以很多玩家将一些有珍贵道具的救助迷宫共享出来，方便更多人去收集道具。实际上救助已经升华为快速获得珍贵道具的一种途径以下就提供一些在低层获得珍贵道具的救助咒文。需要注意的是，救助成功后，以后不能再次进入。

ジャハンナムの扉 3F

密码 クフウメL こむ3きねトH @@れちふ
とケGんは ろイTつワに# うニテJ0

主要道具：祝福の壶[4]、合成の壶[5]、强化の壶[4]

ジャハンナムの扉 4F

密码 かかCナ！ た8テヨV0ヌ そコ1けエ
2エ7ムぇ ホねひゆ7きり たネいテ0

主要道具：复活草×3、通过の腕轮、店→ドラゴンシールド、スパークソード、合成の壶[3]、祝福の壶[4]

ジャハンナムの扉 4F

密码 TきCね9 たむヘアシぬE さユみニユ
コ4W#G キトGくちせナ $ちひヌ0

主要道具：大部屋の卷物、店→风魔の盾、ドラゴンキラー、からぶりの杖

ジャハンナムの扉 9F

密码 8しMササ Zむ6Kやすn はオ%んオ
ユフね$ニ 372QQ? 9 Hマなq1

主要道具：风魔の盾、合成の壶[3]、合成の壶[4]、祝福の壶[3]×2、弱らずの腕轮×2

ジャハンナムの扉 7F

密码 MチKシル ねむめミいBE やをうすエ
&するちク わすサ6せおス り4ひ！1

主要道具：ドラゴンキラー 风魔の盾、しあわせ草、祝福の壶、水がめ、弱らずの腕轮、透视の腕轮

ジャハンナムの扉 17F

密码 E9ウあく かむケこMエき モカやまA
Q7ZBセ CEマそLせJ モゆひP1

主要道具：ドラゴンキラー+1、ドラゴンシールド、がんじょうな腕轮、しあわせの盾×2、メッキの卷物×2

锻冶屋のかまど 2F

密码 ハミては4 ね8Y#ねせサ めれWケに
ねホカこマ ウゆクE%Dほ ヤZをC0

主要道具：やまびこの盾

锻冶屋のかまど 3F

密码 コヲKノり Tむ35も#ふ Pく Dホま
ヌRモRワ アGトホに%の ゆCヨた1

主要道具：见切りの盾、やまびこの盾、强化の壶[5]

玩后感

原来GBC版的系统完成度就已经非常高，这次新加入了3个主题迷宫后使得本作的玩法更为丰富，耐玩度得到进一步增加。单从系统上来说应该是集大成之作了。本作之与玩过GBC版的老玩家来说绝对是重拾感动的极品，对于新玩家来说，也不失为开始接触该系列的一个好契机。



想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的“电玩书刊区”（http://asp.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。

寂静岭2 官方小说



他收到了妻子的信——三年前去世的妻子的信。

“我会在那个充满回忆的地方等你”——这句话让詹姆斯来到了寂静岭。但他在寂静岭见到的，却是和妻子极为相像的另一位红衣女子，以及……

行踪诡异的人、令人作呕的怪物、对他穷追不舍的三角头，将一切笼罩在内的迷雾……这是现实与噩梦的交织，也是蒙污之心的罪与罚。

11月27日 全国上市

游小说

第21辑



《恶魔城 被夺走的封印》，最强剧情小说一期完结；《超时空之钥》下篇，在时空的穿梭中领略至高的感动；《女神侧身像 负罪者》火热登场，官方前传小说令您了解游戏正篇剧情之前发生的各个故事；亚马逊网站满分作品，《前线任务4》官方小说隆重登场；除此之外，《光环 奥星的幽灵》也将继续进行连载。

11月29日 全国上市

女神侧身像·负罪者 攻略全书

300页大32开攻略本＋游戏原声CD



《女神侧身像》系列最新作——《负罪者》最速最全攻略本火热登场。三大路线所有关卡的地图攻略，系统详尽指南，同伴能力解析，全装备、道具、技能说明，红莲之迷宫彻底解析，而三条路线的完全剧本翻译将令你更好地了解本作的精彩剧情。此外，随书还将附送游戏的原声音乐CD供您欣赏。

12月上旬 全国上市

最动漫

Tot.20

卷首特辑《于暗夜中盛开魂影灯》为你讲述《噬魂师》热播的原因；卷中特辑历数近年来活跃在屏幕前的众多吸血鬼以及他们身后的故事；特别企划带你走入同人世界，为迎接C75做好准备。DVD收录《濑户花嫁OVA仁》，《星之海的阿姆莉》、《MS IGLOO2 重力战线》；龙虎恋人萌虎钥匙挂坠！



已上市，各地报刊亭销售中

模魂志

No.27

大16开128页＋DVD



《鲁鲁修》完结纪念之际，为您带来系列相关模型回顾以及玩具新品前仰。《高达OO》机体陆续上市，本辑则对首款登场的HG OO高达进行最速攻略。《超时空要塞F》余温未褪，而本辑将就最初推出的VF-25进行攻略制作。另外还有来自各动漫佳作的PVC完成品以及各潮流玩具综合评测。

已上市，各地报刊亭销售中

游戏城寨

LV45

继续赠送【游戏城寨MAX】数据光盘，全面包罗音乐台+攻略评测+电子发售表+掌机工具+小游戏+壁纸主题。【本期特企】网聚玩家的力量——Game 3.0概念杂谈：你准备好迎接Game 3.0时代了么？【观点 】Web Show / 网上网下，往前往后——聊聊我在网络上的朋友们。



已上市，各地报刊亭销售中



编 盲先知
美编 Yangyu

研究中心 CENTER RESEARCH

恶魔城 被剥夺的刻印				
恶魔城ドラキュラ 奪われた刻印				
NDS	Konami	ACT	2008年10月23日	日版
	1～2人	512Mb	5250日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

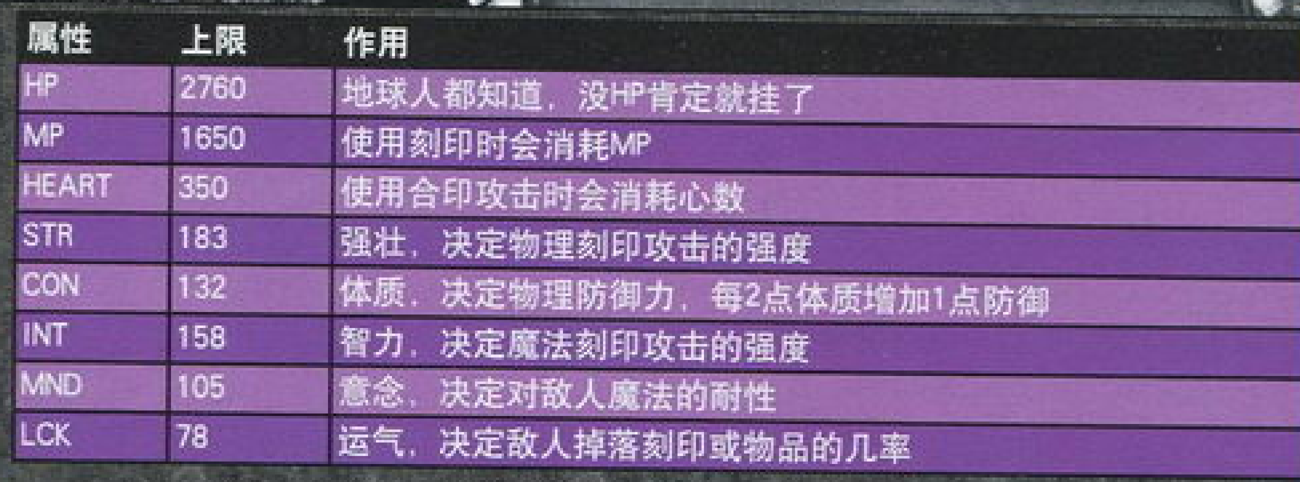
《恶魔城 被剥夺的刻印》系统研究&BOSS RUSH最速挑战

游戏系统研究

文 Printf("红")

数值介绍

游戏中夏诺娅一共有5项基础数值，在升到255级之后这些数值会达到一个上限。而HP、MP这两项属性不仅会随着等级上升，在获得增加上限的物品后也会增加，不过玩家至少要到3周目才能将这两项提升至上限。心数不会随等级提升，但可以通过物品来提升其上限。下面就列出这些属性的上限和作用。比较特殊的是，ATK和DEF这两项并非固定属性，而是会根据玩家的装备和属性产生变化，ATK表示了当前装备的刻印的攻击力，DEF表示当前的物理防御力。



属性	上限	作用
HP	2760	地球人都知道，没HP肯定就挂了
MP	1650	使用刻印时会消耗MP
HEART	350	使用合印攻击时会消耗心数
STR	183	强壮，决定物理刻印攻击的强度
CON	132	体质，决定物理防御力，每2点体质增加1点防御
INT	158	智力，决定魔法刻印攻击的强度
MND	105	意念，决定对敌人魔法的耐性
LCK	78	运气，决定敌人掉落刻印或物品的几率

另外一项非常重要的数值是熟练度，在上一辑中我们也介绍过，杀死敌人之后可以获得所使用武器的熟练度。初期的敌人大多都只提供1点的熟练度，干掉后期的敌人获得的熟练度会多一些。每项属性的熟练度上限都是65535，练满之后玩家该属性的攻击力会提升300%，约合327点熟练度提升1%的攻击力。把熟练度提升到最高是挑战BOSS RUSH必不可少的步骤。

随机宝箱

有物品没拿到？那你八成是错过了各个场景中较低几率出现的绿色稀有宝箱。这些宝箱会随机出现在原本木质宝箱的位置，在玩家进入整个场景后就已经确定。由于其出现概率和玩家的LCK相关，所以玩家只要在进入废修道院、鲁普斯之森等这样的场景之前佩戴上所有加LCK的道具和“寻宝帽”从大地图上进入就行，进入之后就可以把装备换成战斗形态了（笑）。这里为大家列出每个场景绿色宝箱中可能会出现的道具方便大家收集。这里的名称以前段时间发布的汉化版为准。

废修道院	高级魔力药、心回复、达吉林红茶、琉璃
鲁普斯之森	高级魔力药、心回复、达吉林红茶、琉璃
卡利多斯海峡	丝绸、礼服、抵抗戒指、黄金指环
米内拉监狱岛	琉璃、铁矿石、战斗服、守护指环
缇梅奥山脉	金绿石、红宝石、银矿石、弓手指环
雾之林道	羊绒线、银矿石、重击指环
葬送的骸窟	羊绒线、银矿石、重击指环
索姆奴斯岩礁	美味的肉、金绿石、蓝宝石、风之指环
特利斯缇斯峰	绿宝石、红宝石、钻石、旅行者的大檐帽
阿鲁基拉湿地	绿宝石、红宝石、钻石、旅行者的大檐帽
恶魔城	玛瑙、金矿石、稀有指环、大富豪戒指
大钟乳洞	雅典娜面具、雅典娜铠甲、雅典娜腿甲、紫翠玉
修炼堂	高级回复药、魔力棱镜、紫翠玉、豪华礼服

合印攻击

合印攻击威力巨大，而且根据当前装备刻印的不同会发动不同的攻击方式。一些具有双重属性的攻击最终计算伤害时会以克制敌人的属性来计算。这里就列出所有的攻击方式与消耗、属性。

以STR为基础属性

主刻印	副刻印	消耗	基础	属性解说
突剑	突剑	15	斩切	直线刺出的3Hit突剑攻击，对身后一段距离内也有判定
剑	剑	15	斩切	挥出覆盖半个屏幕的巨剑，攻击范围超大
枪	枪	15	斩切	空中出现一柄巨矛并向前移动少许距离，最多3Hit
锤	锤	15	打击	挥舞巨锤进行一次打击，攻击不到离自己太近的敌人
弓	弓	30	斩切	向空中射箭后，落下全屏攻击的箭雨，威力小Hit数高
斧	斧	15	斩切	大战斧攻击，攻击不到离自己太近的敌人
镰	镰	15	斩切	攻击力很强的大镰刀，只有前端有攻击判定
飞刀	飞刀	30	斩切	发动一阵匕首雨，向前方投掷大量匕首
盾	盾	20	无	发动后有2秒左右的完全无敌时间
石拳	石拳	20	打击	屏幕中出现巨大的双拳对击
风	风	20	斩切	在身体周围发动龙卷风，有多次攻击判定
石拳	任意武器	15	打击	短距离的石锤攻击
风	任意武器	15	斩切	多次攻击判定的风刃

以INT为基础属性

主刻印	副刻印	消耗	基础	属性解说
火	任意武器	15	火	攻击范围不大但威力较强的火焰剑
冰	任意武器	15	冰	攻击力较强的冰剑攻击

以INT为基础属性				
主刻印	副刻印	消耗	基础	属性解说
电	任意武器	15	电	发射一道前进少许的电矛，造成6Hit伤害
光	任意武器	15	光	光剑圆弧斩，攻击距离不长
暗	任意武器	15	暗	2Hit的暗黑圆弧斩
火	火	20	火	放射交错移动的火焰，高攻击力的4Hit攻击
冰	冰	20	冰	产生一阵暴风雪，攻击附近的敌人8次
火	冰	20	火+冰	发射交错前进的冰火两股魔法
电	电	20	电	召唤一个巨大的电球，向屏幕中的敌人发射电流
光	光	20	光	在每个敌人处召唤一个光球，不易命中移动的敌人
暗	暗	20	暗	在每个敌人处召唤一个黑洞，不易命中移动的敌人
光	暗	50	光+暗	全屏幕攻击，发动过程中时间停止，威力极大
激光	激光	20	火+光	前方发射的长判定激光，威力一般
STR与INT均为基础属性				
主刻印	副刻印	消耗	基础	属性解说
激光	任意武器	15	火+光	判定超大的强力激光剑
装备三枚多米纳斯		0	无	使用后即死，剧情用
装备无效的组合		5	无	短距离低攻击力的攻击

BOSS RUSH挑战指南

文 新晨辉

BOSS RUSH已经成为了"《恶魔城》系列"的传统娱乐项目，本作中更是将这一模式的娱乐性发展到了极致：只要准备工作做好，大多数BOSS都可以直接秒杀！下面就来介绍一位达人玩家新晨辉的超精彩打法，他BOSS RUSH第二关的成绩是18秒03，不知道各位达人玩家有没有自信超过他呢？本次《口袋光环》中也收录了他的最速挑战，建议大家结合视频来看下面的挑战指南。

准备工作

在BOSS RUSH取得好成绩的必要条件有6个：

1.拥有激光剑的合成印术，在082号敌人处吸收它的激光刻印。让女主角一只手装备激光，另一只手随便装备一枚武器刻印，即可使用合印攻击激光剑。激光剑同时具有光和火两种属性，判定大，威力超强而且消耗少，是挑战BOSS RUSH不可缺少的。



2.各种属性的熟练度要高，因为熟练度直接影响到合印攻击的攻击力，没升满的玩家就朝着极限的65535点努力吧。升熟练度的过程比较慢，玩家可以在完成村民们交付的所有任务后去神父那里取得大师戒指然后再去刷怪提升熟练度。

3.拥有死神戒指和审判戒指。死神戒指能大幅提升自身能力，审判戒指能大幅提升合印攻击的攻击力。两枚戒指都在恶魔城里获得。其实装备两个审判后合成印术的攻会很高，大家可以自己试一下，视频里的装备是一个死神戒指一个审判戒指。

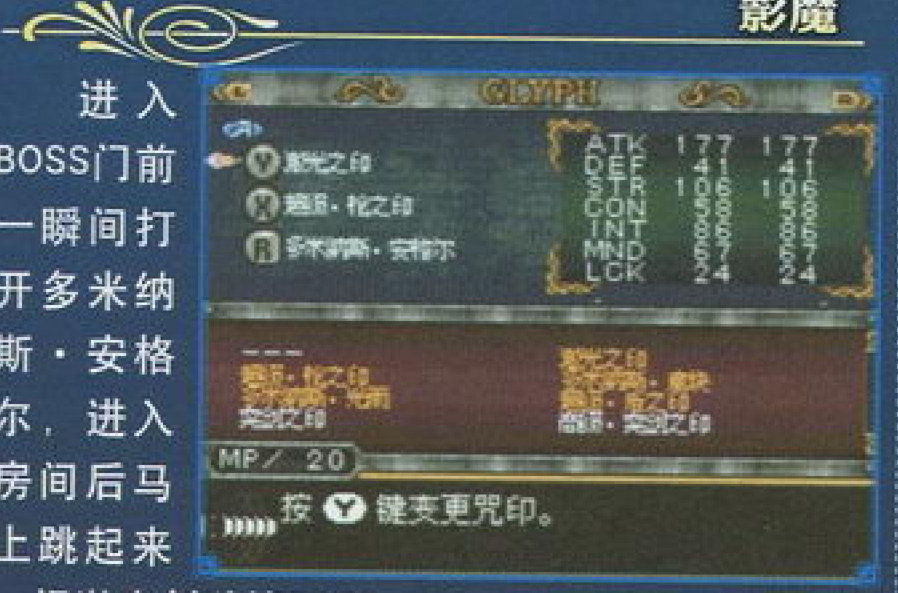
4.有飞翔刻印，如果在二周目前期存了档，最好还是等到拿了飞行刻印再说。

5.有强化刻印·神速，加速度么，这个比较好说，在恶魔城里可以找到。

6.有德拉古拉的R刻印多米纳斯·安格尔，就是在打倒师兄后吸到的刻印，用来大幅提升各项能力值，但注意发动时每秒会失去66点HP。

另外还有一些非必要条件。首先在游戏里整顿一下装备吧。换上一手激光一手武器，R刻印装上多米纳斯·安格尔。头部的装备最好能是豪华的王冠，身体装备的是蛮族的盔甲，脚上穿着蛮族的拖鞋。如果没有这些装备也不会有很大关系，由于STR和INT对激光剑的攻击力都有影响，所以头、身、脚三个部位都装备数值最高的就可以了，但是附加装备一定要是死神戒指或审判戒指。

影魔



进入BOSS门前一瞬间打开多米纳斯·安格尔，进入房间后马上跳起来一记激光剑秒掉BOSS。在BOSS挂掉一瞬间会卡一下，卡过后马上按START，把R刻印换成加速冲到传送门（哆啦A梦的时空门？），这里的距离比较好掌握，注意不要冲过了；还有就是不要太早按↑键，不要在传送门还没张开时就按……

恶魔骑士





进了这个BOSS房间后也要先跳起使用一次激光剑攻击BOSS腿部的晶石，在破坏晶石后BOSS会跪下，在空中换上飞翔刻印飞到BOSS头部，在半空中直接切换成加速刻印，从BOSS的头上越过。之后面朝左跳起并使用激光剑。由于激光剑的判定会在后方出现，所以剑身刚一出现就正好碰到BOSS的弱点将其秒杀。这时保持前冲的状态移动到左下角的传送点，玩家最好能目测好传送点跟房间的左壁的距离，在下落的时候直接落到传送门的位置上，马上按↑键进入下个房间可以取消落地的僵直时间。

死神

进入房间时，玩家的加速技能还开着，向前小冲一段，直到女主角的身体处在背景月亮的中央处，这时候死神应该处在女主角的上方，用激光剑一剑斩死他，传送门就在女主角所在的地方张开了（这就是为什么让女主角在这个地方站位的原因^_^），按↑键进入房间取消挥剑僵直。

德拉古拉伯爵

一进来房间也不用换成加速，因为刚开始伯爵会先变成蝙蝠瞬移一次，加速也打不到，所以慢慢走到房间的中央处（伯爵消失的地方）吧。这时候就要靠一点运气了，因为伯爵可能出现的地点有5个，如果出现在中间或房间两边，女主角就不能在房间的中央挥剑打他了。当伯爵出现后按R发动技能，不要着急砍，等伯爵有了被攻击的判定再挥剑，请玩家自己掌握。跳起挥剑后再放一道激光，马上用激光剑取消激光秒杀伯爵，然后进入传送门完成任务。当然，如果BOSS没在预定的地点出现的话，只好在砍倒他后开加速冲到传送门了，这样就会浪费一点时间。至此，整个BOSS RUSH第二关结束。不知道看了本文之后，你有没有跃跃欲试的冲动呢？希望大家能研究出更好的打法，获得更好的成绩！

致歉

由于失误，上一辑《恶魔城 被剥夺的刻印》攻略中漏掉了初期一个BOSS的打法，在这里向各位读者道歉，并补上该BOSS的打法。

Giant Skeleton

HP：800 | 弱点：打击、火、光 | 耐性：冰、暗

大骷髅主要惧怕打击属性，所以用锤系武器的效果会很不错。BOSS最常用的两个招术提示都很明显：将手肘后弯说明它要出拳，立刻向后跳就能躲过；将腿抬起说明它要出脚，只要蹲下就能躲过。它比较有威胁的招术是突然原地蹲下，然后立刻伸手抓人，如果玩家没有立刻疾退的话很可能被这招秒掉。另外，BOSS将玩家逼入左边墙角后，会后退几步再来个飞扑，看到它后退时就向前走，从它下面走过去就可以了。这个BOSS不会转身，在背对玩家的时候它会团成一团向右滚动，利用房间里的磁石可以轻松地回到它的前面继续攻击。这个BOSS也有取巧的定位打法：趁在它身后时，快速走到房间的最右边吸附到最右边的磁石上，再把夏诺娅拉到屏幕的最右边，这是BOSS滚过来之后就会停下什么也不做，用一些能打到下面的刻印就可以轻松胜利了。



NDS软件学院

VOL.39

不出所料，NDSi刚发售，价格就被高高炒起，一度被哄抬到2000元以上。好在一周后，价格就如做直升机一般回落到1300元左右，与PSP—3000的售价相当。预计未来，NDSi价格应该还会下调。想购机的朋友不要心急，耐心等待吧。下面看看近期NDS软件业有哪些大事发生吧。另外从本辑起，文中所提到的所有软件将会收录到口袋光环中，免去了大家搜索下载的麻烦。

软件新闻

iDeaS新版公开

继上个月发布V1.0.2.7 Alpha后，本月电脑用NDS模拟器iDeaS继续推陈出新，发布V1.0.2.7 Beta版和正式版。新版修复了一堆BUG，包括内存查看器控制方面的错误、控制台窗口的问题、纹理管理器的错误、调色板查看器的问题以及BGxCNT暂存器的错误。随着NO$GBA等NDS模拟器停止更新，越来越多的玩家将NDS游戏模拟重任寄希望于iDeaS之上。从当前形势来看，作者的努力卓有成效，iDeaS在模拟效果上确有提升。有兴趣的玩家可以经常去软件官方网站看看，网址为http://www.ideasemu.org。

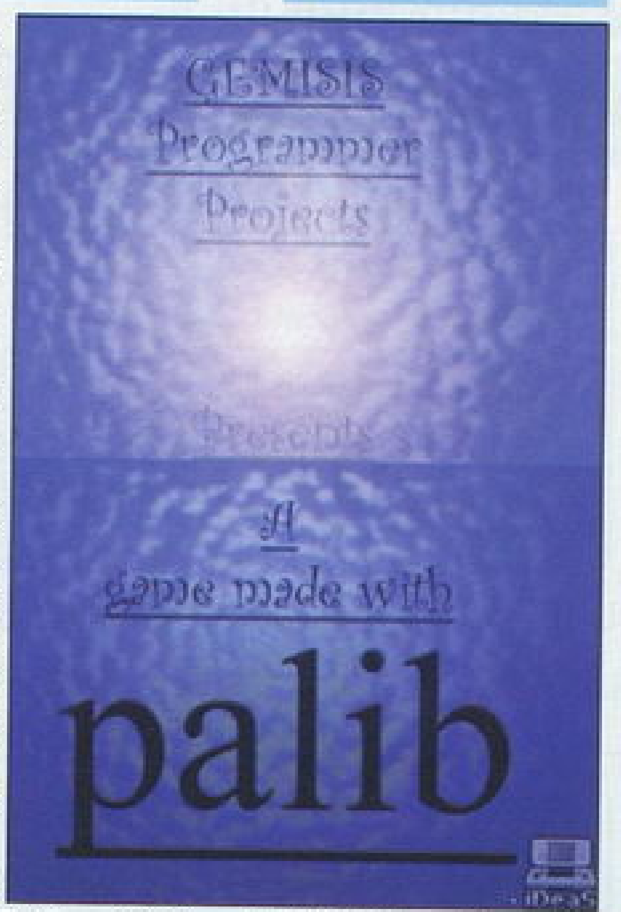


DS Save Tools新版推出

国人制作的NDS存档转换软件DS Save Tools于11月18日推出V1.1.5版。新版添加对部分烧录卡的支持，包括Acekard II、EDGE、NinjaDS、Ninjapass、DS-Xtream等烧录卡的存档都能够进行转换了；源存档格式增加对金手指配件Action Replay Max DS使用的DST格式文件的支持，并修复了DUC文件转换时的错误；烧录卡列表中添加了对通用512K存档格式的支持，以适应新出的烧录卡；不需要“口袋妖怪强制转换”的时候自动屏蔽此选项；增加命令行方式，实现了批量转换；重新设计了图标。



《Super Smash Bros DS》新版公开



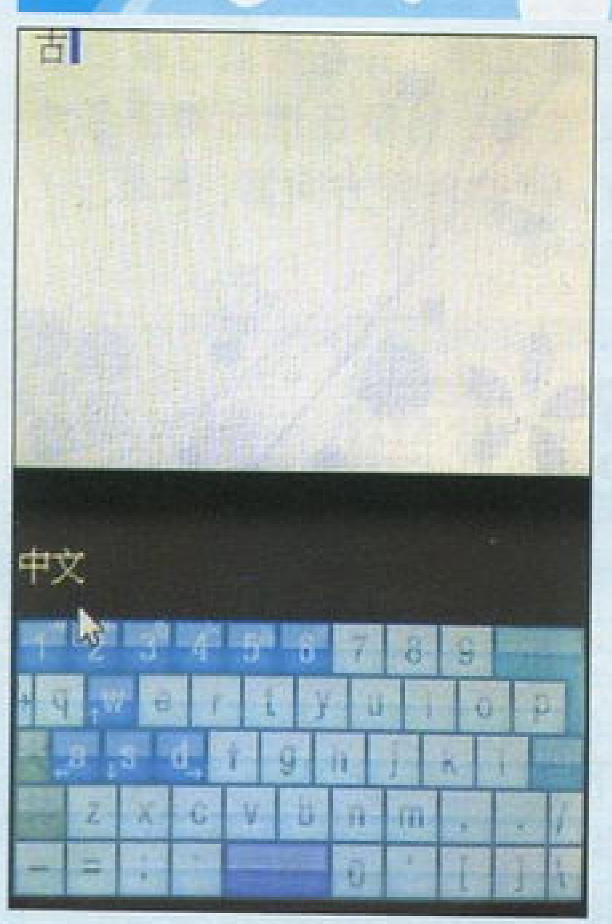
NDS用卡通格斗游戏《Super Smash Bros DS》于11月上旬发布V0.2版。新版加入了3个关卡，支持自动存档，主菜单中添加了背景音乐。游戏中玩家能操纵马里奥等三位角色，按Y、X键跳跃，按A键出拳，按START键回到主菜单。

DexterDS发布

作为口袋粉丝，了解妖怪的各种资料是必备功课。由Benjifs开发的DexterDS是一款NDS专用的怪兽图鉴。图鉴充分利用了NDS双屏，包括妖怪的图像、编号以及体重、进化后的形态等各种信息。通过Search功能，用户还能根据编号或者名称快速查找妖怪。不过目前的Alpha版还只收录了15只妖怪的信息，作者预计下个版本将收录150只妖怪信息。



Reno Studio最终版即将发布



随着作者Willreno从学校走向社会，Reno Studio也将完成使命，推出最终版。Reno Studio 2009最终版正在内测中，即将正式发布。在最终版中，提升了软件的操作手感，主要对“随意改”系统进行了改进。随意改模式提供了不少快捷键，可以快速方便地快速定位光标，用户能随时查看剪切板的内容，比如需要参照某段文字写文章的时候，可以将这段文字复制到剪切板，然后就可以一边写，一边查看，不用来回读取和保存工作那么麻烦了。从2007年3月发布第一版开始，Reno Studio已经陪我们走过了1年半多的时间。不过，即使最终版推出后，Reno Studio也不会就此完全消失。据悉，Reno Studio的文字处理引擎将会投入到商业应用中去。圣唐工作室制作的某部游戏中就会采用本引擎，以实现在游戏中输入中文的功能。

SunOL新版推出

NDS用游戏ROM管理软件SunOL于11月11日推出V0.3正式版。新版支持了皮肤更换，用户可以选择3种不同的皮肤界面；将skin.ini文件更名为theme.ini；加入了收藏夹，可以将喜欢的游戏放入收藏夹内；重写了部分代码；修复了在R4DS等烧录卡上运行错误。虽然已经是更新了数个版本，但SunOL仍未加入NDS ROM管理的功能。不过通过SunOL，我们已经能查到NDS ROM的各种信息，包括游戏名称、容量，还附有游戏截图，非常详细。主界面中点击“Sort”按钮根据存档类型、容量、名称等对游戏进行重新排序。点击“Search”按钮则可以输入关键字对游戏进行查找。



Win98来袭 moonGUI使用教程

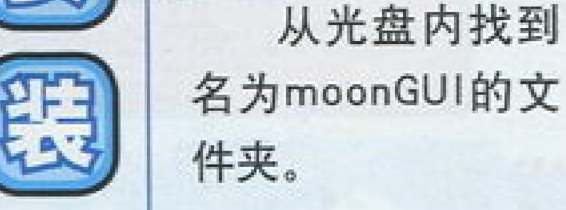
初看到moonGUI，还以为是Windows98被移植到NDS上了。那墨绿色的桌面，外加左下角醒目的开始菜单，别说，和Windows98还真像。其实，这是moonGUI国内玩友echoecho开发的一款NDS用多功能软件。原本在GBA上，后来作者又将其搬到了NDS上，并针对NDS的特性做了改进，加入了新功能。moonGUI的最新版是V0.11，已经支持按键和触控双操作，很多功能直接点击触摸屏即可。moonGUI内置了多个功能模块，包括电子词典、文本阅读器、文本编辑器、计算器等。下面让我们一起看看软件的具体使用方法吧。

软件名称：moonGUI
软件作者：echoecho
最新版本：V0.11
相关网站：http://echoecho.ys168.com

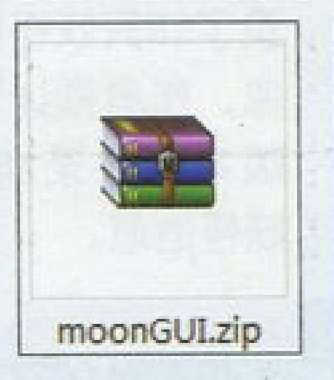




安装



1 从光盘内找到名为moonGUI的文件夹。


moonGUI.zip

2 打开后会得到的名为moonGUI.nds的主程序文件，将其拷贝到烧录卡存储卡的根目录中。


moonGUI.nds


pwqec.dat

3 从光盘中找到名为pwqec.rar的词典词库文件，并在存储卡根目录下建立moonGUI，在moonGUI下建立dict文件夹，将解压缩后得到名为pwqec.dat的词库文件拷贝到dict文件夹内。（软件官方网站：http://echoecho.ys168.com）

快速上手教程





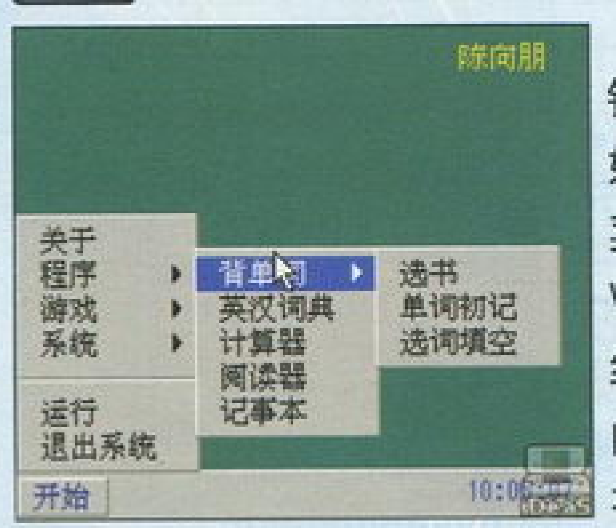



1



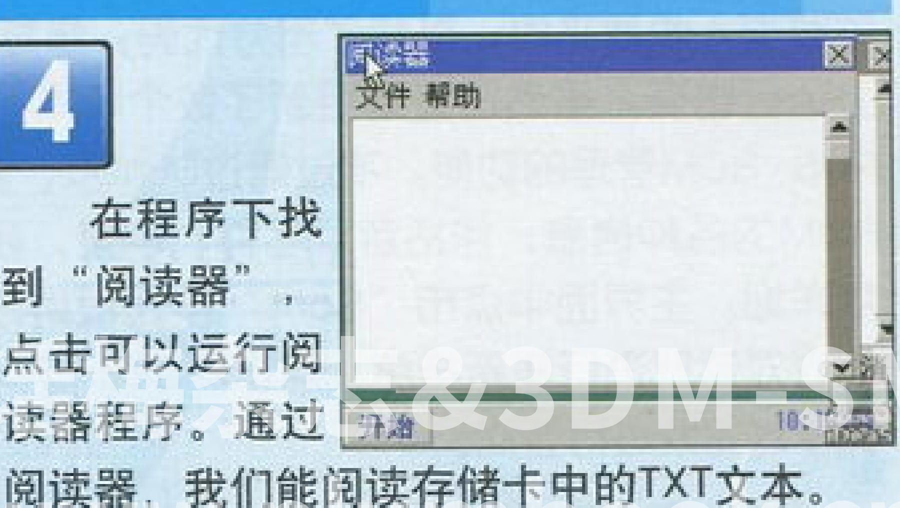
打开NDS，找到moonGUI程序并运行。

2 进入moonGUI主界面，下屏的右下角显示系统时间，点击左下角的“开始”按钮会弹出开始菜单。开始菜单采用类似Windows的层级结构，向右的箭头表示还有下级菜单。



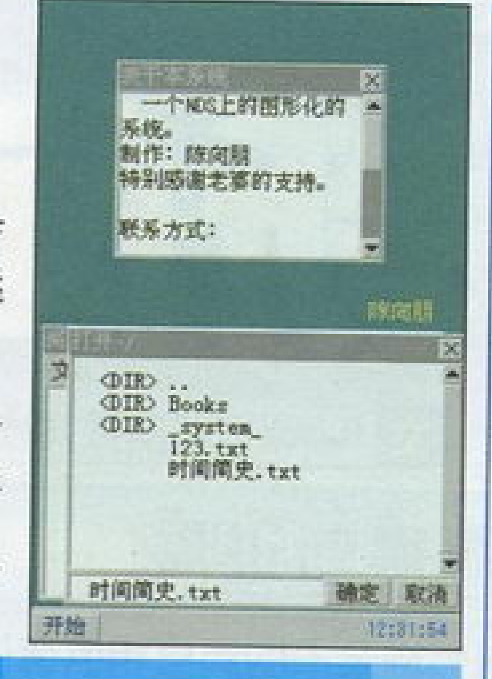
3 在程序下找到“计算器”，点击可以运行计算器程序。moonGUI中的计算器程序只提供了基本的计算功能，我们直接点击数字和符号运算即可。点击右上角的“×”号按钮可以关闭计算器。

4 在程序下找到“阅读器”，点击可以运行阅读器程序。通过阅读器，我们能阅读存储卡中的TXT文本。



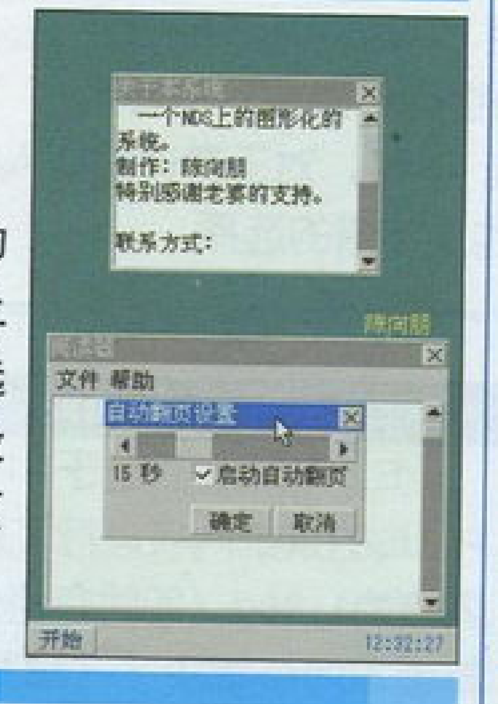
5

点击阅读器工具栏上的“文件”选项，选择“打开”，可以进入文件浏览界面，选择合适的文件再点击“确定”按钮阅读。



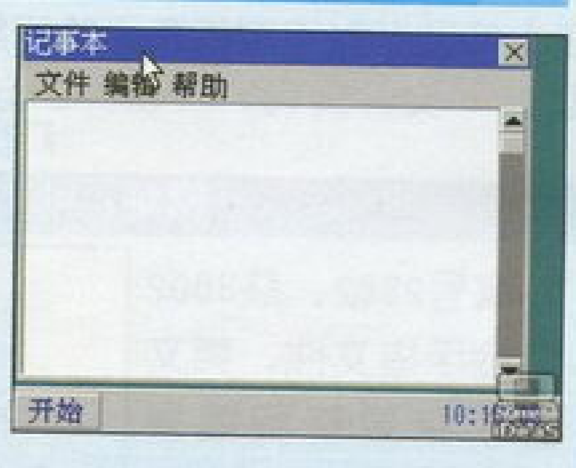
6

阅读器支持自动翻页，点击工具栏上的“文件”选项，选择“自动翻页”设置，可以对自动翻页的时间进行设定。



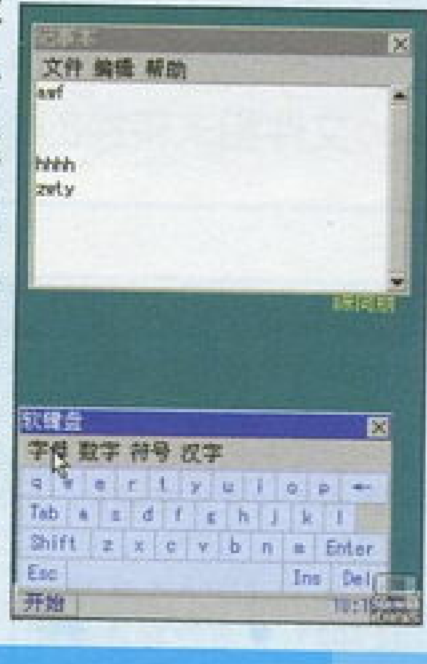
7

在程序下找到“记事本”，点击可以运行记事本程序。



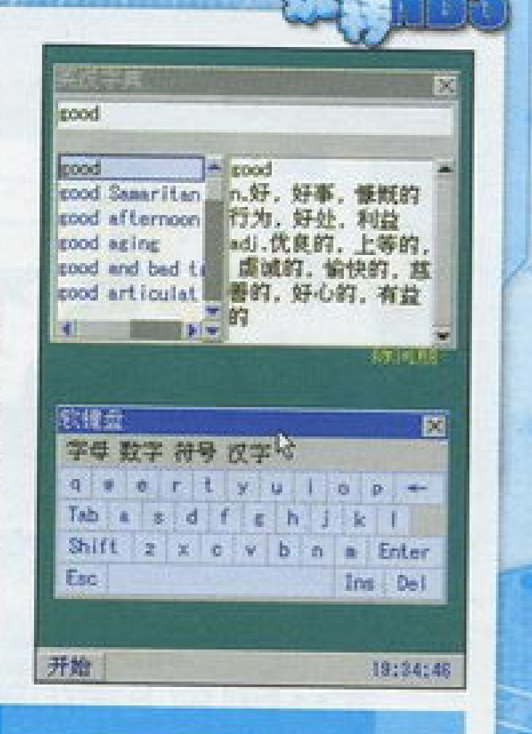
8

进入记事本后，再点击“开始”菜单，在系统下找到“软键盘”选项并点击，调出软键盘输入文字。如果觉得记事本和软键盘同在下屏不方便观看，可以按SELCET键将记事本切换到上屏显示。



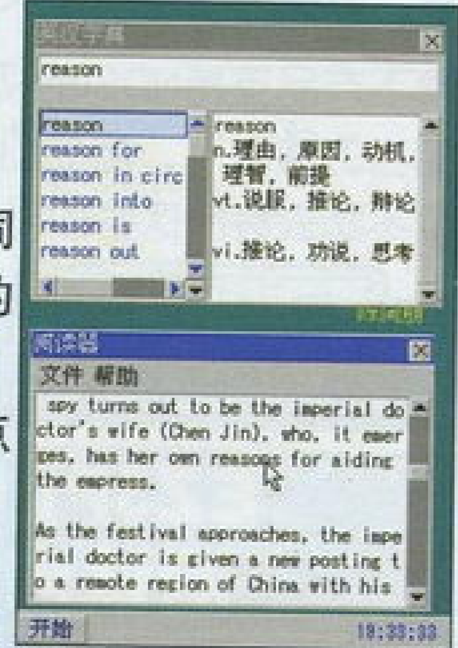
9

点击“开始”菜单中的“英汉词典”，启动英汉词典程序。我们同样还需要调出软键盘来输入单词进行查询。



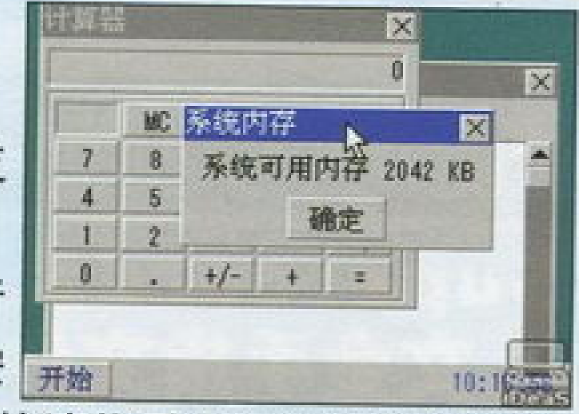
10

阅读器中支持单词反查，运行阅读器的同时打开英汉词典，在不认识的单词上点一下即可显示词义，非常方便。



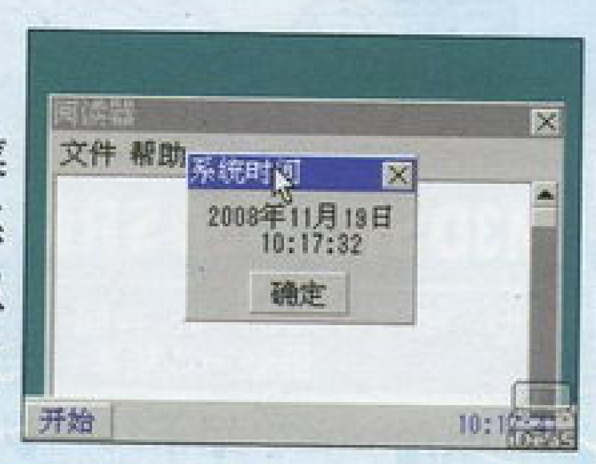
11

moonGUI支持多任务运行，可以同时运行多个程序，按START键则可以快速将后台运行的程序调到前台。点击“开始”菜单系统中的的“可用内存”选项则可以查看可用内存信息。



12

点击开始菜单系统中的“系统时间”，可以查看当前年月日和具体时间。



moonGUI的功能多多，实用性很强。仿Windows的界面和操作方式让玩家能很快上手。作者还打算为其增加更多的功能，包括单词背诵、《俄罗斯方块》游戏等等，期待新版本吧。

本想第一时间购入NDSi，但看到那高高的价格，还是却步了。再加上没有被破解，不支持任何烧录卡，实在想不出来买回后做什么，难道只是用来拍照不成。老任的机器一向是破解最容易的。AceKard小组已经制作出了能在NDSi上运行游戏和自制软件的烧录卡，并放出了视频，但距离新烧录卡量产还有很多路要走。但该来的总归会来，大家耐心等待吧。

烧录卡新闻站

VOL.45

文 Raeca（威奥数码娱乐） 编 宇轩

NDSi破解取得新进展

在11月1日上市的新版主机NDSi全面封杀现有烧录卡的消息相信诸位玩家应该已经有所耳闻。然而在短短的半个月之内，先后有AK小组、CycloDS小组以及R4 Ultra小组先后发布了旗下产品支持NDSi的视频以及消息。尽管各小组均“谦虚”的表示：“让NDSi支持烧录卡有相当的难度”，但他们毕竟让我们看到了希望。不过，对于有计划购入NDSL的玩家来说，完全不必去等待这些即将上市的新产品，老产品也是不错的选择。

EZFlash

厂商：EZFlash
厂商网址：www.ezflash.cn

EZ5PLUS新版测试内核发布

类型：NDS（SLOT-1）存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：1.86d/1.90OB5

EZFlash小组于11月19日对EZ5及EZ5 PLUS的系统内核进行了更新，目前最新版本的内核为1.86d（即时存档公测版为1.90OB5），新版本内核解决了《超时空之轮》（2949）游戏中停留在时空穿越画面的问题。

Supercard

厂商：Supercard
网址：chn.supercard.cn

Supercard全系列中英文金手指文件库更新

类型：NDS（SLOT-1、SLOT-2
存储：SD卡、miniSD卡、microSD卡（SDHC）
最新内核版本：3.0 SP4

Supercard小组在11月6日发布了SC全系列产品的最新金手指文件库，中文金手指更新到编号2862，共3002个金手指文件，英文金手指更新到编号2838，共2816个金手指文件。全部金手指均包含已经转换好的scc文件和未转换的txt文件。



M3/G6

厂商：GBalpha
网址：www.gbalpha.cn

M3DSR/G6DSR新版内核发布

类型：NDS（SLOT-1）存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：V4.1 X

GBalpha小组于10月31日发布了M3DS Real与G6DS Real两款烧录卡的最新系统内核，目前最新的系统内核版本号为V4.1 X。

这次的更新主要增加了NDS游戏的即时存档功能和文件删除功能，并且将自动中文名称显示对照支持到编号为2847的NDS游戏ROM：

·解决了《瓦里奥制造》（1151）游戏中死机的问题。
·解决了《马里奥与索尼克 北京奥运会》（1946）使用软复位时游戏中死机的问题。
·解决了《马里奥与索尼克 北京奥运会》（2578）使用软复位时游戏中死机的问题。
·解决了《冠军骑师》（2788）使用软复位时启动游戏白屏的问题。
·解决了《FIFA足球09》（2792）使用即时存档时死机的问题。
·解决了《马术学院 决赛》（2808）使用即时存档时死机的问题。
·解决了《龙卷风》（2833）使用软复位时游戏中死机的问题。
·解决了《布徳与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫DS+》（2838）游戏启动黑屏的问题。







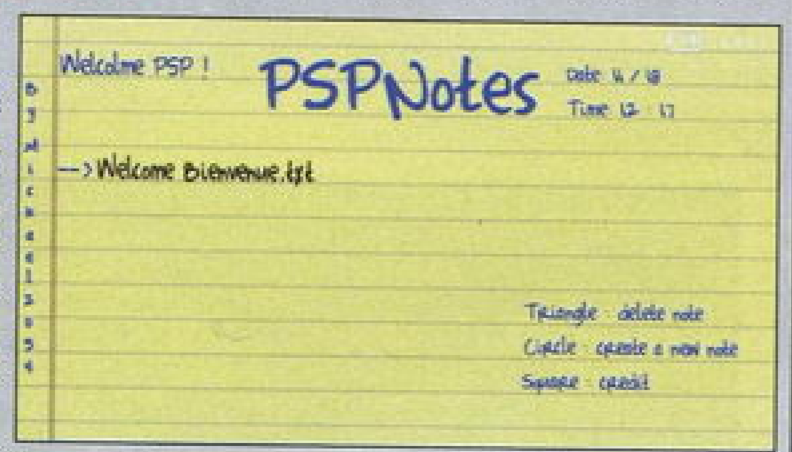
PSP软件学院

文 C.H.1. 编 宇轩 VOL.39

随着PSP-3000、NDSi的相继发售，掌机市场再次出现了两雄相争的局面。两者的价格相差无几，而且都没有被破解，究竟是购买哪部主机，相信玩家心中都有自己的小算盘。下面看看近期的PSP软件新闻。

自制软件

PSPNotes新版公开



PSP用便签软件PSPNotes于11月14日发布V1.1版。新版提升了字数限制；提供了两种语言界面，运行伊始用户可以在英语和法语中选择一种；可以显示从PSP系统中读取的时间和用户昵称；重新编写了部分代码。没找到便签纸？PSPNotes可以让你在PSP上写便签，而且不会造成资源浪费哦。主界面中，按○键来创建便签。程序会调用PSP系统内的英文输入法供用户输入便签内容。输入完毕后按START键回到主界面。在主界面中用方向键移动光标选择便签，按×键进入便签查看具体内容，按○键回到主界面，按△键则能删除便签。

iR Shell新版发布



PSP上的多功能软件iR Shell于11月10日、17日一口气推出V4.7、V4.8两个版本。V4.7版可以运行于新推出的5.0 M33-3自制固件上，如果PSP为5.00 M33、5.0 M33-2版固件，需要升级到5.0 M33-3才行；支持Popsloader 5.0版；解决了在3.71 M33固件上运行无法使用Adhoc模式连接电脑的错误；支持HTML网页插件，可以用其来运行SWF格式的Flash游戏；改进了Nethostfs功能，但电脑服务器端程序需要更新到V2.1；改进了Nethostfs MAX模式，提升了UMD、ISO游戏运行的兼容性。V4.8版则加入了对PSP-2000机型大容量内存的支持，通过iR Shell运行自制软件时，可以访问额外的26MB内存，同时iR Shell会将2MB内存留作自身使用；HTML插件也能使用扩展内存，减少内存不足的情况，修复了部分自制软件无法被识别的错误和PS游戏通过popsloader不能运行的问题。iR Shell已成为PSP必备软件，如果你已经将PSP系统升级到5.0 M33，那赶快下载最新版的iR Shell安装吧。

PSPIRC新版公开



PSP用IRC聊天软件PSPIRC于11月11日发布V1.1.6版。新版解决了按HOME键无法正常退出的问题；加入了文本编辑功能，用户可以将词汇预先输入，然后直接调用；加入了启动时的效果音；可以直接进入无线连接界面；修正了电池信息显示的错误。PSPIRC由著名的模拟器开发者ZX81制作，界面依旧沿用了PSP7800等模拟器的设计，用户应该能很容易上手。

模拟器

Daedalus新版推出

整整一年没有更新的PSP用N64模拟器Daedalus在11月8日、17日推出了新版。软件将名称更改为DaedalusX64，版本号也不再沿用以前的R系列，看来作者打算新开始。新版加入了视频输出功能；增加对ME音频的支持，改进了声音部分代码，声音开启的时候速度小有提升；改进了声音缓冲，提升了声音质量；采用了新的LOGO和背景图片；修复了屏幕截图、FPS显示和帧率限定的错误；解决了R12、R13版运行《马里奥聚会64》、《007黄金眼》等部分游戏崩溃的问题。新版运行对N64游戏的兼容性和实际运行速度都有提高，喜欢N64游戏的朋友又有盼头了。



JPCSP新版发布

一度被炒得火热的电脑上的PSP模拟器JPCSP于11月16日发布V0.09 rev.727版。JPCSP是一款基于JAVA的模拟器，主程序为JAR格式，用户需要JAVA编译器才能在电脑上运行。经过数次更新，JPCSP在模拟PSP方面已经取得一定进展。JPCSP不仅可以运行演示程序，还能运行部分商业游戏的ISO或CSO。JPCSP能运行的游戏包括《牧场物语 中秋满月 男生女生版》、《永恒传说》、《无尽的传说》，但运行速度非常缓慢，贴图也有问题，大部分游戏载入后则处于黑屏状态。以现行PC的速度要模拟PSP应该不成问题，期待JPCSP有更大的惊喜带给我们。有兴趣的朋友，可以去软件开发网站看看，网址为http://www.jpcsp.org。



同人游戏

《欢乐斗地主》新版发布



国产扑克游戏《欢乐斗地主》自从9月6日发布测试版以来，作者Wxnlya就一直没闲着，频频进行更新。在11月2日发布的新版中加入了载入时的进度提示；修复了基础模式联机失败的问题；修改了音乐播放内存非法访问的代码；修改发牌时的间隔时间，加快了发牌速度；修改禁用滑杆选项失效的错误；加入异常处理机制，运行中出现问题不会导致PSP自动关机，而会出现蓝屏错误提示界面；解决了某些中文文件名的背景音乐不能播放的问题；加入了背景音乐名显示功能。11月15日推出的AI增强版则对AI部分的处理进行了大幅度修改；修改得分统计画面中滚动条的位置，以避免挡住东家的得分显示。

《Blobby Volley》发布



蓝蓝的海、金黄色的沙滩，这样的环境中打个排球自然是种享受。《Blobby Volley》是一款PSP用的沙滩排球游戏，于11月16日正式发布，可惜的是游戏中没有美女。游戏中用方向键的左右控制角色移动，按×键击球，按START键暂停。游戏的AI十分高，小心对手的进攻哦。

软件学院

美丽异常 OS软件eyeOS尝鲜

软件名称：eyeOS
最新版本：Beta V0.1
适用机种：PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000

俗话说，人靠衣装马靠鞍。功能再强大的软件，如果界面平平，总让人觉得少了点什么。本次介绍的PSP用OS软件eyeOS可谓将外表装扮发挥到极致，给人以精美工艺品的感觉。eyeOS本身由网页做成，与一般的自制软件不同，我们需要通过PSP自带的网页浏览器来启动eyeOS。不过这样也使得eyeOS的界面能做得更加漂亮。由于是初版，所以eyeOS附带的功能还不是很多。下面就让我们尝尝鲜吧。

传输指南

1 在光盘中找到名为eyeOS的文件夹。



2 将PSP通过USB连线与电脑相连。

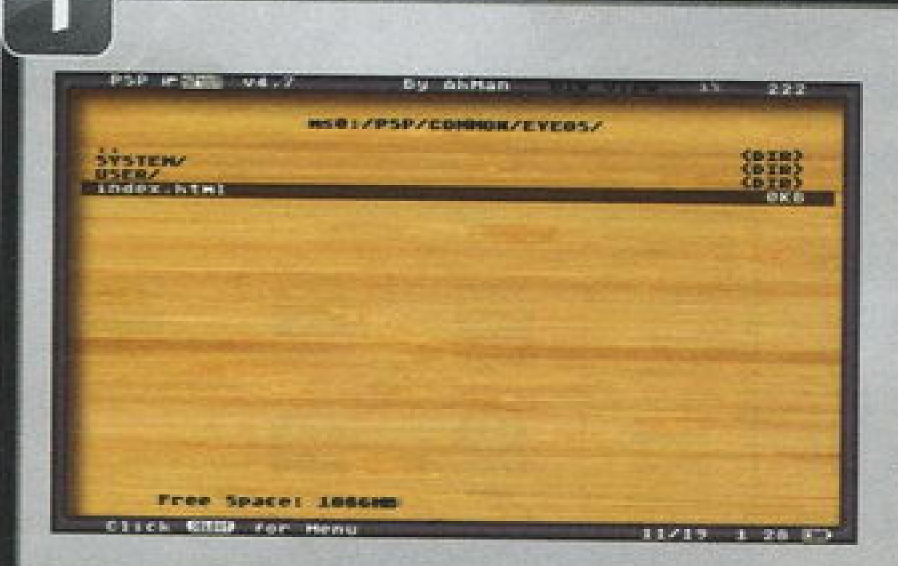


3 将名为eyeOS的文件夹拷贝到记忆棒PSP/COMMON/目录下面。



快速上手

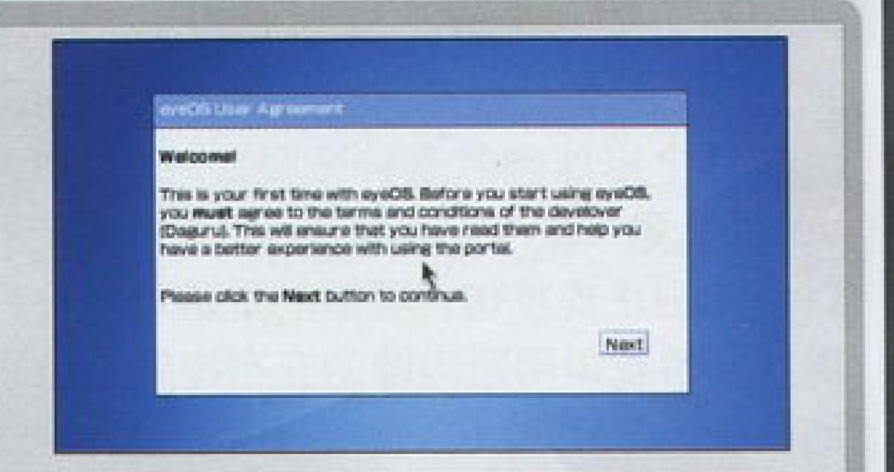
1



在PSP中找到iR Shell并运行，主界面中选择左上角的Directory View选项，进入文件浏览器，找到记忆棒PSP/COMMON/eyeos下的index.html文件，按×键运行。通过iR Shell运行是比较简便的方法，否则，我们也可以打开PSP网页浏览器，在网址输入栏中输入file:/PSP/COMMON/eyeos/index.html即可运行。

2

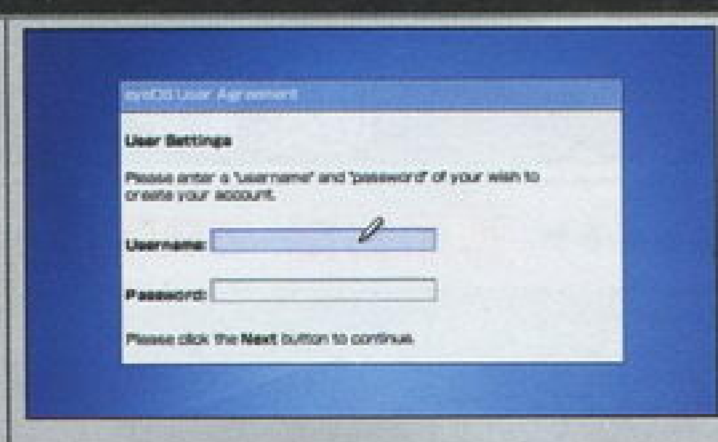
首先进入欢迎界面，我们用PSP的滑杆来移动光标，将光标移动到“Next”按钮上按○键进入下一界面。这里滑杆相当于鼠标，按○键则相当于点击鼠标左键。当然，你的PSP也可能会按×键确定，这取决于PSP的地域版本。



3

接着进入使用协议界面，按住□键不动再按方向键的上下可以滚动协议文本，同样将光标移动到“Next”按钮上按○键同意进入下一界面。

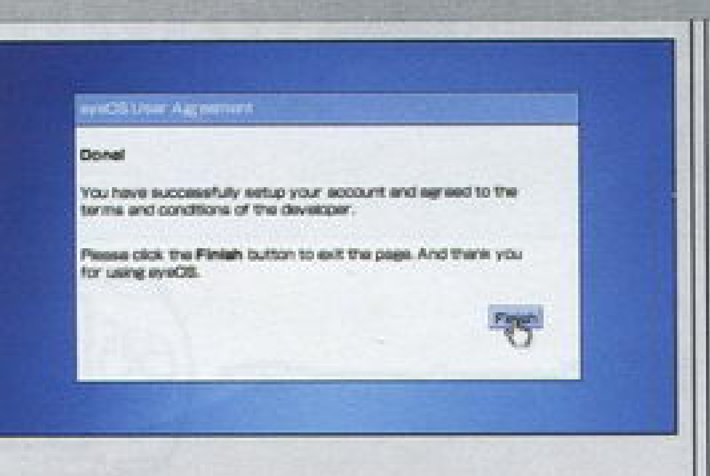
4



进入用户名和密码设置界面，我们可以根据自己的喜好设置昵称。将光标移动到“Username”或“Password”后的输入框上按○进入文字输入界面，输入完毕后按START键返回，然后点击“Next”按钮进入下一界面。

5

初始设置完成，点击“Finish”按钮就能正式使用软件啦。



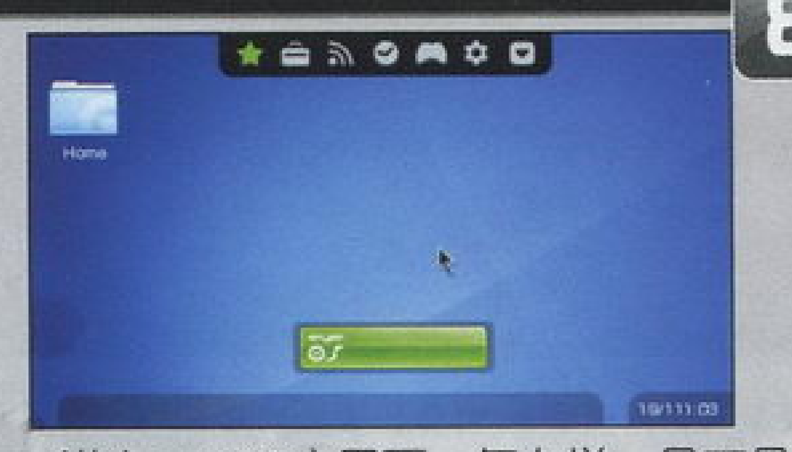
6

进入软件初始化界面，稍等两三秒钟。

7

出现登陆界面，输入刚才设置的用户名和密码，点击“Enter”按钮登入。

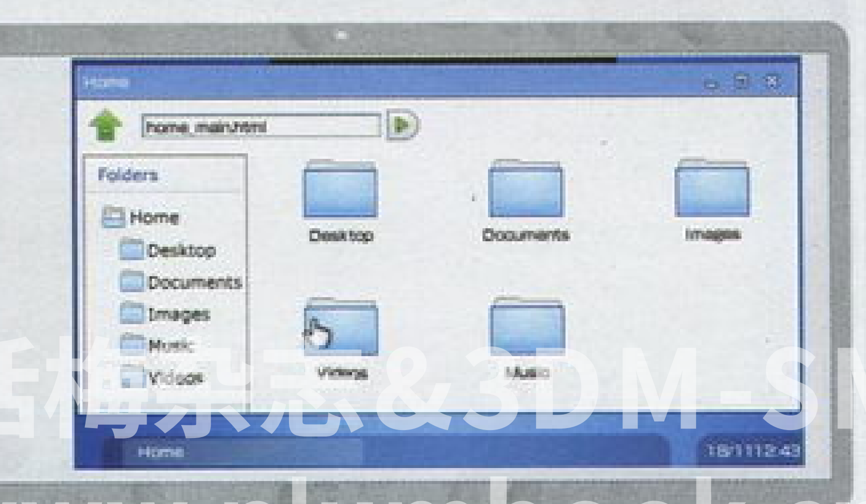
8



进入eyeOS主界面，怎么样，是不是很漂亮呢？

9

点击左边的“Home”图标进入文件管理界面，文件夹是以图标的形式列出，十分明了。但本功能还尚未完成，无法点击下层目录查看文件。将光标移动到右上角的“×”号上按○键可关闭本功能。

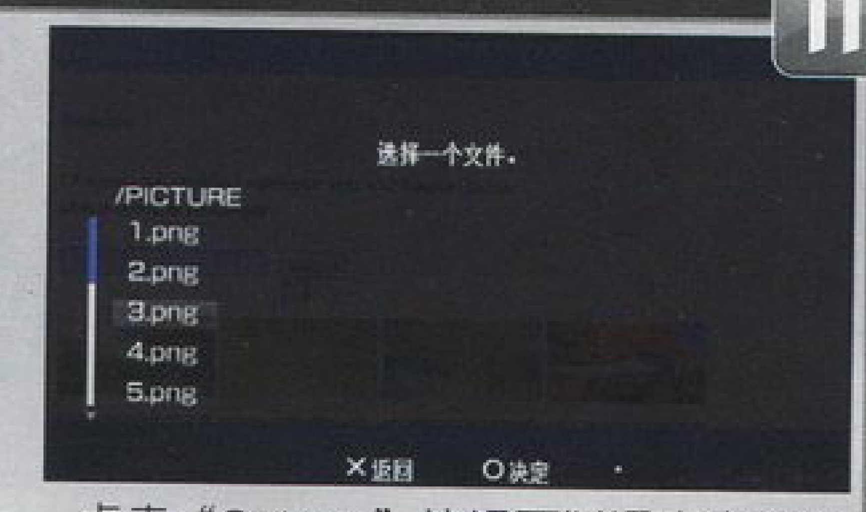


10



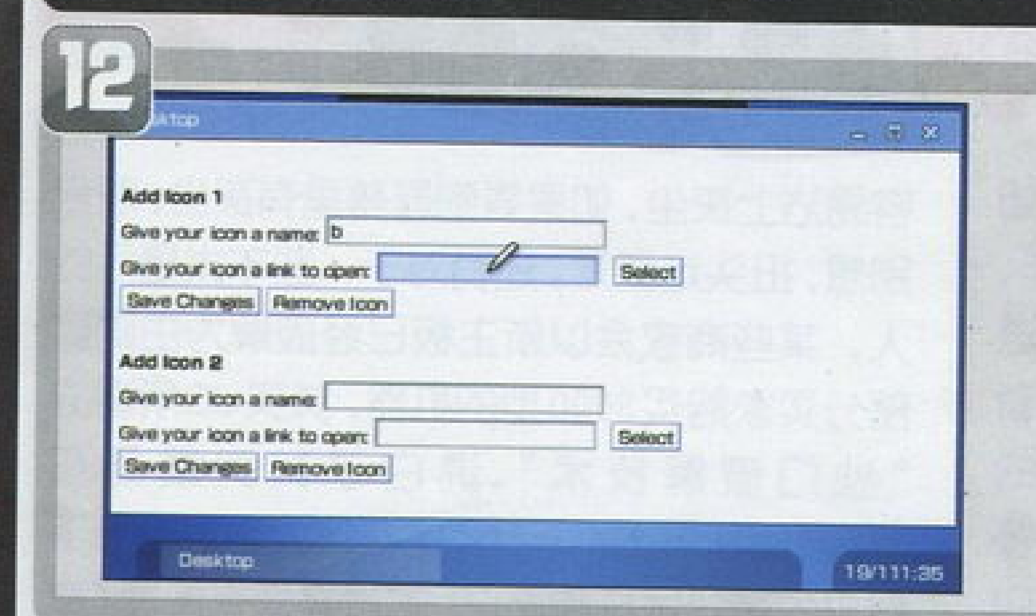
点击上排最后一个图标，选择“Desktop”，可以进入桌面设置功能。

11



点击“Select”按钮可以调出文件浏览界面，找到图片文件后按○键确定即可更改桌面。

12



用户还可以自行在桌面中添加快捷方式，在“Add Icon 1”或“Add Icon 2”内的输入框中输入文字并选择文件，最后点击“Save Changes”按钮即可。

13



点击中央的绿色“OS”按钮，可以调出开始菜单。

14



开始菜单中选择“System Preferances”，能够进入系统设置选项，对用户名、密码等进行修改。



看到这里，可能各位读者会有点失望，这eyeOS漂亮是漂亮，但可用功能实在太少了。的确，像收藏夹、办公、游戏等功能，都还没有开发完毕，更多的时候我们见到的是“Under Construction（正在建设中）”的字样。eyeOS代表了软件开发的另一个方向，通过网页，也是可以做出非常不错的程序来的。虽然用网页制作功能上有所限制，但至少平台的通用性广泛，可以在PSP-1000、PSP-2000、PSP-3000上运行，而且无需理会固件版本。有理由相信，eyeOS的功能会越来越丰富。

某日中午和同事去山寨饭店吃了一顿，点了四个菜，结账的时候价格竟然不到30元。隐约觉得有些不妙。回来后，上吐下泻，饱尝食物中毒的滋味。这个故事告诉我们，不要随便去陌生的地方吃饭，一定要先看看卫生状况啊。最后祝我们可爱的《掌机王SP》100辑生日快乐。

掌机市场扫描

栏目主持／乌冬

国外市场又快迎来一年一度的年底商战了，不过受全球金融风暴影响，电玩市场也多多少少遭受了一定的冲击，不知道今年的商战还有没往年的热闹呢？至于国内市场，大家都在关注两部新主机的破解进程，最近有烧录卡厂商在网上放出了一段NDSi运行烧录卡的视频，看来破解已经离我们不远了，相信到时又会掀起新一轮的涨价狂潮。

广州 沈朗

本月关键字：涨。如笔者上次所预料的那样，由于能破解的小P库存进一步消殆和PSP-2000的停产，再加上无新破解技术出现，导致市面上的能破解的PSP-2000身价暴涨。市场像回到了两年多前的PSP-1000的1.5时代，不能破解的白菜价，能破解的天价。到完稿时为止，仅存的可破解PSP-2000为黑色的1550元；银、白两色1580元；深蓝色1520元；雏菊蓝、薄荷绿、熏衣紫1600元；粉红1650元。而未能破解的3000型的PSP黑、白、银三色均为1190元。由于涨幅惊人，还有PSP的普及率也趋向饱和等原因，最近这段时间广州几个著名大卖场里的掌机成交量明显下降，更多的人像笔者那样只是探价。

这里要提醒一下那些想买机器的读者，除了价格以外还要注意翻新机等问题。由于不同颜色间存在价格差，有些不良商家就动起了换外壳的歪脑筋，拿一些低价颜色机器或翻新机换上贵价颜色的外壳，其外壳无论手感和质量都和原装机非常接近。笔者总结了几个快速检验法供大家参考，第一是手感，检查机器的时候用手摸摸结合处的边缘，原装机的手感非常顺滑，换壳机的手感就稍感毛糙；第二就是结合处是否平整，原装机器绝不可能出现缝隙、不平整的情况；第三就是电池仓里的封条，原装封条字体印刷清晰、锐利，贴合整齐，边缘不会翘起，而换壳机的封条字体就显得较为模糊，因为是手工贴合，所以位置会有偏差；最后也是最有效果的就是看屏幕，因为PSP液晶屏在普通环境里非常容易沾上灰尘，如果看到屏幕里有灰尘，想都别想，扭头走便是。还有对于一些不太懂行的人，某些商家会以新主板已经破解为由哄这部分买家购买3000型的机器，其实JS所谓的“独门破解技术”说白了其实就是在Playstation Network或在各大游戏论坛下载来的游戏试玩版而已，不过经常有阅读《掌机王SP》的朋友是不会被忽悠的，这类商家骗的就是广大逛街客，所以各位读者还要多提醒下身边的亲戚朋友。这段时间因为价格偏高且成交稀少，商家们都大动歪脑筋吸引顾客，所以市场上名目繁多的幌子层出不穷，比较混乱。笔者建议如无迫切需要的朋友尽量避开这段高峰期，等过段时间再买。而要出手的朋友要做到货比三家，留意电池等小配件，注意挑机器，还有砍价的时候也给商家留点利润空间，砍得太死商家肯定会玩猫腻的，天下没有做亏本买卖的生意人。

NDSi的售价已回落到合理水平，白色为1380元，黑色则卖1360元，要出手的朋友是时候了。而各种颜色的NDSL或iDSL则维持着NDSi发售之前的价格，并没有太大的变动。



德科 北京

虽然北京的天气还没有完全变冷，但是对于将PSP系列主机作为主要经营项目的大小商家来说却是提前进入了严冬。PSP-2000黑色、白色、紫色、粉色和蓝色全面断货，或者说仅有渠道的批发价已经接近了两个月前全套主机的零售价，这样的价格对于商家来说是绝对不会入库的。所以市面上一般只有银色和深蓝色两种颜色的PSP-2000还维持在较为合理的报价，深蓝色是美版《麦登橄榄球》套装，大盒包装，带一张UMD电影，如果是近期购机的话这算是比较好的选择，配8G记忆卡全套价格在1750元左右。

另一方面PSP-3000价格则是一路下降，完稿时批发价已经降到了黑色主机1190元，银、白色1220元，但是即便如此，由于破解还是遥遥无期，所以依然是无人问津。如果春节前破解的问题依然没有眉目的话，那么对于打算春节购买PSP的玩家来说就要做好价格重新回到一年前时的准备了。

NDSL方面暂时货源稳定，毕竟有行货iDSL作为后盾，还没有出现价格的波动，一台NDSL加上烧录卡、TF卡的价格在1300左右。经过发售后的一番波动，NDSi的单机价格稳定在了1450左右，原装贴膜一般为100元。而作为新型号主机必备周边的SD卡，金士顿8G容量的价格在120元，至于最重要的游戏，就只能支持正版或者等出新的烧录卡了。

总之对于近期准备购机的玩家来说，如果对两大掌机的取舍还比较犹豫的话，应该着重考虑NDSL。而对于PSP的粉丝们来说，只能继续等待破解了。



有消息称PSP-3000破解无望，这种不利消息带来的结果必然是PSP-3000的价格又创新低了，现在一台全新的机器的价格已从原来的1280元降到了1240元。从目前的情况来看，虽然DA大神方面还没有什么太大的进展，但是破解的呼声还是很高的，相信只是时间的问题，趁着现在PSP-3000的价格已经接近的成本，有意思的买家大可以趁低价入手PSP-3000，再等待破解。

和PSP-3000唱反调似的，PSP-2000的价格一路飙升，最便宜的金属蓝价格都涨到了1530元，而其他的彩色机器价格更是到了1600元以上，相对超值的战神版价格则保持在1650元。在PSP-2000主机价格天天上涨的时候，就会有些“JS”们搞小动作，现在市面上出现了很多换壳主机，其做工质量和原装相差甚远，但是价格非常低廉，所以想要玩破解游戏的玩家注意了，买的时候一定要对比清楚，以防花了那么多钱买个换壳机器。

记忆棒方面，Sony组装记忆棒价格再次下调，8G低、高速分别为130元和180元，而之前在500元以上的16G高速也降420元附近了。

NDS里面行货iDSL主机价格平稳，各色主机均为1000元。NDSi在偷跑后不久，主机的价格从原来的1950元降至1500元左右，但由于NDSi目前还没有可用烧录卡，许多玩家都是保持观望的状态。



本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（3000型）	PSP（2000型）	iDSL	NDSL	NDSi	MSD（8G）	MSD（4G高速）
广东广州	沈朗	1210	1550	1005	1050	1380	98(M2)	53(M2)
广东深圳	久圣电玩	1280	1600	1080	1050	1400	120(M2)	80(M2)
北京	绿洲电玩	1280	1600	1050	1060	1450	180(M2)	100(M2)
陕西西安	快乐多电玩	1240	1600	1000	—	1500	180(M2)	—
浙江杭州	江城博晶电玩	1350	1500	—	1100	1400	200	100
安徽合肥	顶点电玩	1250	1550	1000	950	1380	120	60
哈尔滨	鑫星电玩	1300	1500	1030	800	1350	160	90
福建厦门	快乐多电玩	1300	1600	1080	—	—	160(M2)	90(M2)

硬件短消息

栏目主持 宇轩

老任果真是厉害，NDSi推出后再次掀起了抢购潮。如同当初不少玩家将笨重的NDS换成轻巧的NDSL一样，这回又有不少玩家将NDSL换成娱乐功能更强的NDSi。虽然说还没有被破解，但仅仅是摄像以及媒体播放功能就足以让人玩上一阵子了。NDSi的发售也给配件厂商带来了新发财契机，新配件层出不穷，特别是烧录卡厂商，估计又在构思新卡带了。下面看看近来掌机上什么有趣的周边发布。

便携掌机收纳包

文 就爱360

品名：マルチゲームポーチ
种类：收纳包
出品：CYBER
对应机种：NDS/PSP全系
官方价格：1980日元

购买了新型NDS和PSP，也该配一个全新的包包哦。由硬件大厂CYBER设计的这款便携掌机收纳包，不仅适合NDS系列主机，同时也适合PSP系列主机，包括刚刚推出的NDSi和PSP-3000。包包采用了上翻式设计，用户可以将掌机放入其中。包包的背部还有一个暗袋，可以容纳UMD光盘或NDS卡片。包包外形简洁，正面则绘有手冢治虫大师笔下的卡通角色，像铁臂阿童木、小狮子雷欧等等，大家根据自己的爱好选择吧。











NDS立体声握把

品名：Stereo Grip
种类：握把
出品：DreamGear
对应机种：NDSL
官方价格：19.99美元



NDSL方方正正的外形并不适合长时间游戏，否则会觉得虎口部位特别疼。NDS立体声握把依据人体工学原理采用了符合手掌外形的设计，可以让玩家长时间游戏也不会觉得累，从而提升NDSL的手感。握把的使用相当简单，只要将NDSL卡入其中即可。产品有白色、黑色、粉红色三种颜色可选，上方的托架可以稳稳地将NDSL托住，不必担心掉落。产品充分利用了空间，在握把处加入了喇叭，可以将NDSL的游戏声音放大。







PSP-3000专用塑胶套





品名：	シリコンジャケット
种类：	保护套
出品：	CYBER
对应机种：	PSP-3000
官方价格：	880日元

索尼对PSP-3000外形稍稍进行了改进，以往的塑胶套产品已经不再适合新机器，CYBER则趁热打铁推出了这款专用塑胶套产品。塑料套的材质很软，PSP能够很容易地套进去。产品严格根据PSP-3000的外形设计，包括滑杆、十字键、UMD盖以及电源接口、USB接口等部分都预留了空位，玩家无需将PSP从套中拿出来进行充电等操作。START、SELCET、PS键等部位则没有镂空，而是制作了按键形状的胶皮，可以更好地对按键进行防护。





NDS三合一套装

品名：	Character Stylus and Game Case
种类：	套装
出品：	PDP
对应机种：	NDS/NDSL
官方价格：	19.99美元





以套装形式推出的配件往往价廉物美，能为玩家省下不少票票。但我们选用套装产品的同时也应该保持冷静头脑，不要因为一些无用的配件而掏腰包哦。这款NDS三合一套装产品包含了触控笔、卡片收纳盒和腕带，实用性都很强。套装分为多个型号，每个型号都有惟一的主题，比如以耀西为主题的套装中，触控笔上部有耀西的塑胶像，卡片收纳盒的正面印有耀西的LOGO，甚至连腕带颜色和耀西一样是绿色的。

PSP两用便携电源

品名：	PSP Charger
种类：	电源
出品：	Intec
对应机种：	PSP-1000/PSP-2000
官方价格：	24.99美元

相对于NDSL的电源，PSP电源体积大，而且不易携带。PSP两用便携电源则采用了折叠式设计，插头部分可以回收到电源内部。产品可以给PSP-1000和PSP-2000提供电力。为了适应旅途需要，产品除了普通插头还设计了车载插头，在汽车上能够通过点烟器来取电。电源线部分则为伸缩式，不用时，线可以自动缠绕起来，不会占用空间。





PSP多用视频输出线

品名：	S端子＋AVケーブル
种类：	视频线
出品：	CYBER
对应机种：	PSP-2000/PSP-3000
官方价格：	1480日元




PSP-2000、PSP-3000都具有视频输出功能，让我们可以通过电视玩游戏、看电影。但索尼推出的视频线是色差端子的，如果电视机没有该端子，PSP就英雄无用武之地了。PSP多用视频输出线则解决了这个问题，将色差端子改为S端子和AV端子。如果你的电视有S端子，则可以使用黑色的S端子的连接线，如果没有则可以求其次使用黄色的AV端子连接线，虽然在输出质量上所有下降，但总比无法输出要好哦。声音方面则仍支持左右两声道输出。产品在11月19日推出，1480日元的价格也不贵。

栏目主持：胧月

GAME CONVENTION

游戏万花筒

其实我们这里有不少“叫兽”的粉丝，撇开里面的荤段子，很多80年代的相声敢说、而现代相声根本不敢说的东西可以在这些视频里找到。不过因为色彩问题，无法在本栏目中向年幼的玩家们推荐，诚然有点可惜。



任天狗登陆Wii？

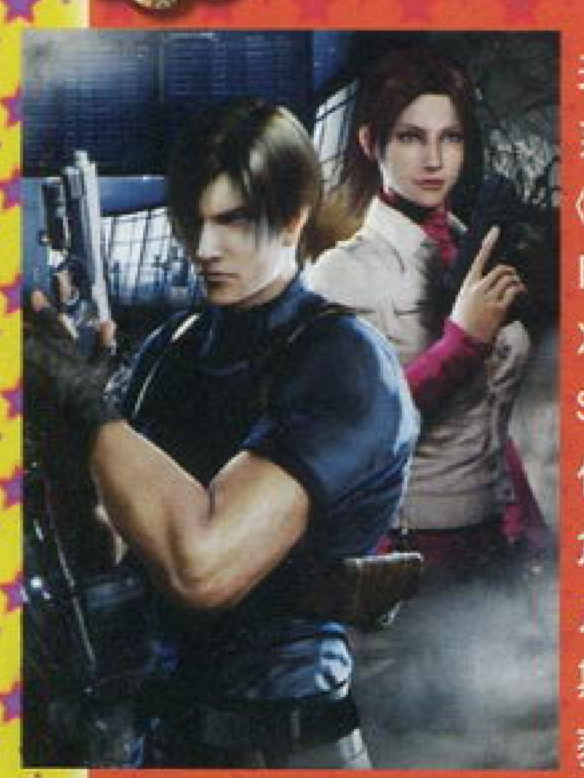
万圣节在国内并不如圣诞、情人节之类的洋节日有名，知道圣诞是耶稣生日的人很多，知道万圣节来历的人就少了（你猜得很对，我也不知道）。我对此节日的印象有三：一、蜡烛；二、咧着大嘴的鬼脸南瓜；三、化装舞会。在与时俱进的思想引领下，有游戏爱好者为自己的宠物狗特别打制了节日盛装，虽然看上去狗狗并不会很舒服。

▶看上去很有塑料质感的“外套”，其实都是用纸板制作的。外观是不是很不错？

胧月：估计期待Wii版《任天狗》的人不少，不过任天堂在依靠这款拳头产品打开市场后，究竟还会不会在短期内出续作，或者续作能有何突破，都是引人关注的地方。



《生化危机 退化》UMD版即将登场



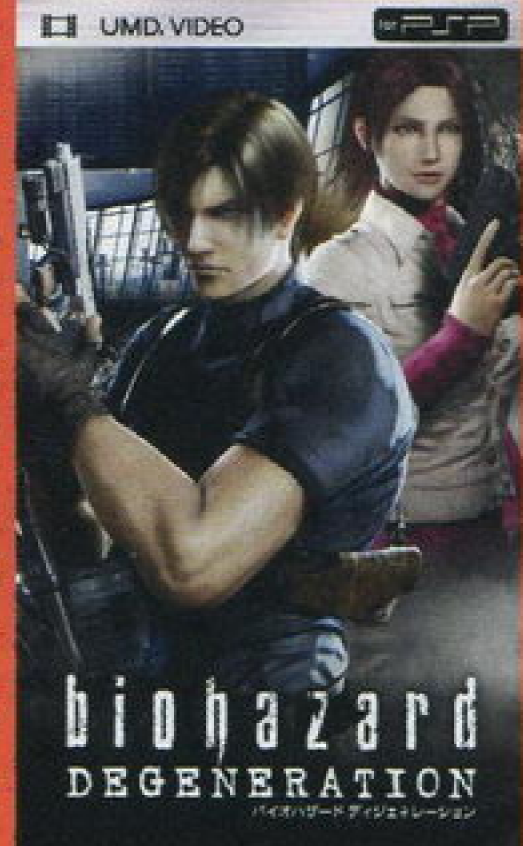
《生化危机》近来的动作不小，不仅系列最新正统续作《生化危机5》即将于明年3月登陆PS3和X360，由Capcom和Sony电影娱乐公司合作的全CG电影《生化危机 退化》也于10月下旬在日本进行了期间限定的公映，并获得了不俗的反响。而在刚刚结束了公映之后，Sony电影娱乐公司也宣布本片的UMD版、BD版、DVD版也将于今年12月17日发售，在几个版本中，UMD版的售价是最便宜的，为3990日元。

《生化危机 退化》的舞台设定在《生化危机2》的7年之后，而主角依然是《生化2》中的里昂·S·肯尼迪和克莱尔·雷德菲尔德，除此之外，影片中还有着几位原创角色登场。大家都知道，游戏版的《生化危机》中，语音都是英文的，而在《生化危机 退化》中，玩家终于可以听到日文配音了，其中男主角里昂的日语配音为山野井仁，而克莱尔的声优则为甲斐田裕子，日语和英语语音可以在UMD中进行自由切换。而影片的片尾曲则由日本实力派女星土屋安娜演唱。



▲影片在日本只在限定的影院以限定期间上映，因此影碟版的推出对许多人来说是一个福音。

另外，为了纪念本片和《生化危机5》的发售，同时购买了这两部作品的玩家将有机会参加特别抽奖活动，而豪华大奖就是在巨大的电影屏幕和影院级的环绕立体声环境下玩《生化危机5》，可算是别具匠心吧。



▲UMD版《生化危机 退化》的封面。

胧月："《生化》系列"电影一向惊悚有余，恐怖不足。希望本作能有所改观。

复古设计之FC版Nike Air Classic BW

耐克的"Air Classic BW系列"运动鞋似乎一直在追求着各种各样复古的设计，最近他们又公布了该系列的一个新款式，我们了解到这款运动鞋的设计元素中融入了大量来自任天堂FC（SNES）经典主机的灵感。

其实从这双鞋的外观上看大家就不难发现，无论是白加红的主色调设计还是鞋帮上那些十字键的图案、又或是精巧的Start和Select按钮，无一不唤起人们对那个时代的回忆。目前这双鞋已经上市，感兴趣的读者不妨关注一下。

▲鞋帮上的"Start"字样不仔细看还不一定能认出来。

胧月：只有一张图？我没有看出来呀。
羽纹：想象力！

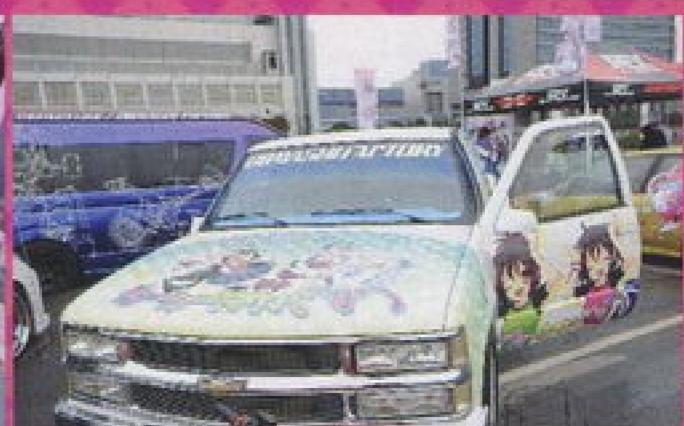


痛车的节日 第一回“痛G节日”开幕

2008年11月9日，“痛G节日”第一回在东京台场举办。所谓“痛G”是芸文社出版的书籍《痛车Graphics》的略称，本书专门介绍各种利用ACG人物装饰的车辆（这种装饰行为被称为痛车）。而这一次的活动，也是为了让更多人能够感受这种车的魅力而举办的。活动当天下午下起了雨，不过FANS的热情丝毫不减，参加活动的人数量相当可观。











▲可爱的自制初音车，前面两根大葱格外引人瞩目。



▲注意车上还有个真人比例的Saber。



◀▲大人气动画《超时空要塞 边境》的两位歌姬当然是不可缺少的嘉宾。



▶放满了手办的后备箱。

胧月：本来这些痛车里有一张很邪恶的图，被我临时删掉了。知道你们都想看，但我不给。

《超时空要塞F》武道馆演唱会，站在日本音乐圣地的雪莉露与兰华



2008年11月5日，今年当红TV动画《超时空要塞F》的主题活动“超时空要塞F 银河漫游FINAL 这样的服务可不多哦 in武道馆”顺利举办，“银河妖精”雪莉露与“现代林明美”兰华·李的两位演绎歌手——May'n（中林芽衣）和中岛爱均来到现场，为观众们带来了养眼又动听的舞台表演。

为“《超时空要塞》系列”作曲的是在电视广告、电影音乐、歌手包装各领域都活跃的人气作曲家菅野洋子，这次演出的编排也均由菅野大神（请原谅我情不自禁地使用了这个词）一手操办。在她的编排下，每次演出都能给观众带来震撼的试听享受，因此虽然这已经是《超时空要塞F》的第五次公演，可现场人气之高并不亚于从前。和前几次一样，会场处于爆满状态，每一张门票都可谓“白金”，就算是能容纳万人的武道馆也无法满足狂热的粉丝们——事先预约的观众竟然有恐怖的23万人之多。

演出当天座无虚席，开场先是杰弗里舰长的旁白，他以军队命令的方式推进着演出的进程，比如“PA STAND BY”、“熄灭客席灯光”，同时调动气氛地让观众重复动画中的经典名句，如“KIRA☆”、“听我的歌吧”、“紧紧拥抱吧，直到银河的尽头”等。

奏响《Frontier2059》后，May'n和中岛爱手牵手走上舞台，献上了第一曲《钻石的伤痕》。在合唱了几曲后便是中岛爱的单人部分，演唱的也是极具代表性的《胡萝卜loves you yeah！》、《你的声音》、《我的男朋友是飞行员》，之后也有真人版的“娘娘、娘娘你好喵”的真人秀。而May'n的独唱部分也是其剧中特有的《射手座☆午后九时 Don't be late》、《Welcome to My FanClub's Night》、《北十字座》，这几首都是女王气十足的激奏，引得观众频频叹息。两人的独唱部分结束后是《娘娘歌曲大联唱》，而坂本真绫的到场也出人意料，让观众大吃一惊。

最后的歌唱部分则是人气最高的《狮子座》、《星间飞行》，最终曲竟意外地采用了合唱版本的《你的声音》，歌词里“咚咚咚”的拟声词与武道馆融为一体，久久回荡。

然而，就在歌姬们谢幕、河森监督致辞完毕，当大家以为演出结束时，扬声器又传出“大家还能继续吗？”的煽动性口号，钢琴声过后，May'n和中岛爱再度登台，为大家带来最后的一曲《钻石的伤痕》。

乌冬： 被你抢走的那个绿毛鼠标垫什么时候还我？

胧月： 嗯……你看，我已经拿回家了，对吧……我家有个NDS版《异度传说》的预约特典鼠标垫，是吧，就勉为其难跟你换一下了……



100辑啦100辑，人人都说100后面的两个零要表示要回归原点，那么我们本辑美图秀也就回归一次栏目最初的宗旨，送和游戏相关的美图吧。另外从本辑开始应读者要求，美图秀栏目就会把前一辑收录的图以文件的形式收录到口袋光环中，希望大家多多支持哦。

栏目主持 宇轩

宇轩：《魔界战记》看板娘的人气似乎已经远远超过诸代的主角，成了当之无愧的同人王。宇轩起码已经看过五十余张同人图了。

宇轩：说实话，我对《秋之回忆5》的人设实在提不起什么兴趣。





宇轩：《P4》在PS2末代的时候推出真是让人大跌眼镜，各位掌机饭们别急，马上就轮到NDS了……

宇轩：这幅画应该是很久以前的作品了，不过宇轩再次看到它时依然不舍得撇下，《寄生前夜3》快点来吧。

宇轩："《寒蝉》NDS骗钱计划"第二弹马上就要发售了，要是游戏的人设如图中一样，那我肯定去买……

宇轩：NDS的《火纹》没有给大家带来太多的惊喜，当然Wii也没有……这幅《晓之女神》的美图送给《火纹》粉丝们，想要7584×7584的超大电子版就请期待下辑光盘吧。

宇轩：等到《智代After》发售之后，《Little Busters！》也会在PSP上登场了吧。

经典主题乐园

CLASSIC GAMES THEME PARK

第一次买《掌机王》是六年前的事了，那时候的我，还是一个玩着GBA的初中生。转眼间，《掌机王SP》都已经出到第100辑了，而我本人也从一个稚嫩的青春期少年，变成了一个二十出头的青年……真是禁不住就要感叹岁月的蹉跎了。所以值此《掌机王SP》100辑之际，就来和大家聊聊"百"这个话题。

栏目主持 盲先知

好游戏永远不过时

本辑主题 百

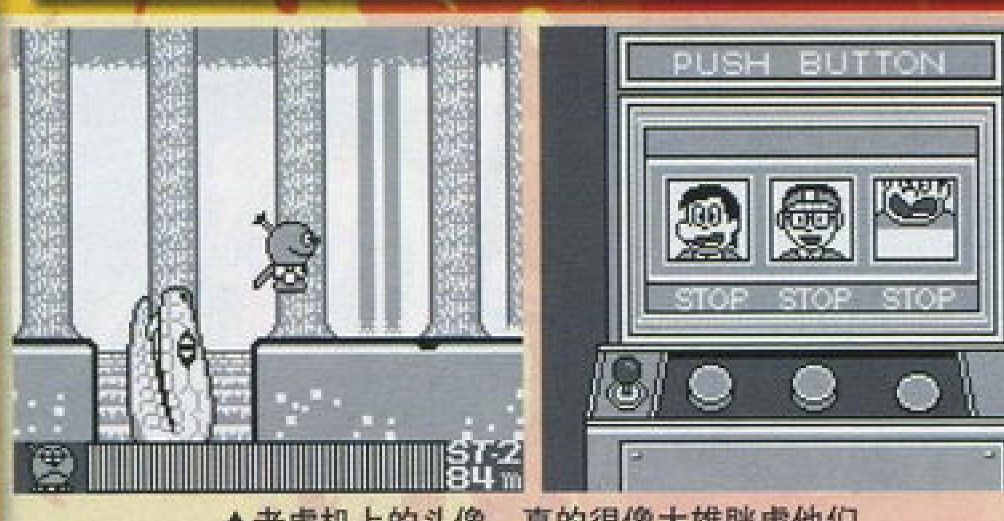
▲NBA老球星张伯伦在单场比赛中就拿下过100分。

百，通常指的是"100"这个自然数。100并不是一个普通的数字，因为人类对其情有独钟，尤其对于中国人而言，100还有很多象征意味——小时候考试满分是100分，我国的货币中最大面额是100元，小孩子出生100天时要进行"百日"庆祝。说到"百"和游戏的关联那也是相当之多，如果在这里一一列举，显然篇幅是不够的。所以咱还是赶快介绍游戏为妙，这几款游戏都是和"百"大有关系的。

文 Kitor

奇天烈大百科 大江户时代的侏罗纪冒险

原机种：GB | 模拟器：Rin/DSboy | 适用机种：PSP/NDS



▲老虎机上的头像，真的很像大雄胖虎他们。

说到《奇天烈大百科》，可能很多读者会感到一头雾水，但是说到它的作者藤子·F·不二雄的话，大家一定是再熟悉不过了。没错，这部被很多日本读者视作《多啦A梦》姊妹篇的漫画，讲述了主角木手英一，靠着祖先奇天烈斋留下的《奇天烈大百科》一书制做了许多神奇的道具的故事，他还创造了一个武士机器人可罗并与自己一起生活。

虽然都是讲述小学生与机器人的故事，但是和多啦A梦处处帮助大雄相反，这部作品中的主角英一总是要为可罗收拾烂摊子。《奇天烈大百科》中也有类似时光机的道具，而在这款游戏中可罗穿梭到了大江户时代，只不过这里一片混乱，甚至出现了恐龙，于是可罗踏上了冒险征程。游戏是纯粹的横版ACT，可罗使用自己的武士刀作为武器，游戏打击感也算不错，但总的来说还是一款FANS向游戏。



百战天虫 爆破

原机种：GBA | 模拟器：gpSP | 适用机种：PSP

《百战天虫》是著名的回合制策略游戏，最初发行在PC上。在游戏中，玩家需要控制一组小虫，与其他小虫以丰富的武器进行回合制战斗。说起"百战天虫"这个中文译名，真是不得不佩服翻译者的功力。因为游戏的英文原名仅仅就是一个"Worms"，直译过来就是"一堆虫子"的意思(旁：拜托，也没有你这么直白的吧？)，而"百战天虫"这个译名从信、达、雅三个方面来说都是相当不错的。

随着知名度的日益提高，这个系列也登陆了家用机以及掌机平台，不过玩法上大都没有改变。但现在介绍的《百战天虫 爆破》并非如此，它是一款玩法类似泡泡龙的PUZ。玩家需要操纵携带武器的虫虫，来射击上方彩色的小球并将其全部消除。这种简单的玩法非常适合掌机平台，但是不要因此小瞧游戏的难度，请做好后期抓狂的准备……

狮子王

原机种：SFC | 模拟器：Snes9xTYL/SNEmulDS | 适用机种：PSP/NDS



▲路见不平一声吼！

狮子一直以来被称为百兽之王，所以就先来说说狮子。动画电影《狮子王》讲述的正是一只生活在非洲大草原上的小狮子成长为百兽之王的故事，作为迪士尼最经典动画作品之一，推出相关游戏作品也算是顺应人心。

动画经典，游戏也不赖，作为一款横版ACT来说，它确实优点多多。首先是操作感非常顺手，辛巴的攻击方式最初有踩踏和吼叫两种，踩踏的感觉非常到位，吼叫的模样也非常有气势。其次是剧情方面紧贴原作，游戏中有大量电影原声的BGM，如果看过电影再玩肯定是代入感十足。除了辛巴，丁满和彭彭等角色也会在游戏中出现。虽然是ACT，但游戏也并非一味强调操作，其中插入了不少的解谜要素。像是在第二关需要依靠犀牛和猴子的帮助渡河，但是猴子们并不配合，这时候就需要玩家开动脑筋来让猴子听话了。

百事超人

原机种：PS | 模拟器：PS模拟器 | 适用机种：PSP

作为饮料市场的两大巨头，可口可乐和百事可乐都有着非常好听的中文译名，尤其是后者，听起来好像是喝了以后就可以百事顺心了。而两大品牌为了争夺全球市场，也总是想方设法地进行广告宣传，这款《百事超人》便是百事公司一款完全商业化的广告游戏。

游戏中玩家控制一名身穿带有百事可乐标志服装的肌肉男，在不同的场景中一路狂奔进行冒险。类似RAC的后视角让游戏看上去像是一款竞速游戏，主角需要不断躲避路人、汽车、篱笆等障碍物并最终到达目标地点，速度感十足。虽然广告味有点浓，但是本作在中国却有着很高的人气，当初在PS包机房里玩此游戏的人相当多。因此尽管游戏原名为《PEPSI MAN》，"百事超人"这个译法看上去略有不妥，但因为老玩家一直这么称呼，也就成了约定俗成的叫法，直至今天也没有改变。



到这里，关于"百"的话题也就差不多要结束了。最后，还是要祝贺《掌机王SP》100辑达成，相信100辑只是一小步，就好像度过百日的婴儿一样，未来一定能够继续茁壮成长。



▶《口袋妖怪》中全国图鉴编号100的雷电球拟人化形象。



掌门人

主持：马修
插图：西瓜树



各位读者朋友大家好，欢迎大家做客100辑的掌门人。在这个值得庆祝的日子里，也有不少读者提出关于以后《掌机王SP》以后的价格是否涨价到12元的疑问，那么马修就在这里给大家释疑——其实并非如此，本辑因为属于加页、加赠品的"特刊"规格，所以价格也是"特价"，为12元，下辑依旧回归原来的规格以及9.8元的定价，不过以后光盘会继续附送最新游戏试玩及软件。

游戏与兴趣

说起来本人倒有个问题请教各位小编。我自己觉得不好玩的游戏是绝对不会去碰的，就算有机会接触到这些游戏，也是没动力去玩，像是《FF》啦、《机战》啦……像我这种心态的玩家到底好不好呢？

汕头 徐读者

盲先知：其实我的情况和徐读者差不多，没兴趣的游戏就算摆在我面前我都不会碰，因此也错过了不少好游戏。其实这样也没什么不好的，可以省下时间慢慢品味自己喜欢的游戏，何乐而不为呢？不过由于工作需要，小编平时还是要"做"很多很多自己没兴趣的游戏……

马修：没什么啦，时间少、事情多、游戏又那么多，当然挑自己喜欢的去玩。玩游戏本来就是休闲娱乐，自己喜欢的、玩得高兴的，跟它纠缠多久都值；不感兴趣的就没必要去较劲了，除非你也是干我们这行的。



有主机也不错

最近用所有积蓄买了台小P，然后发现连上网下载游戏的钱都没了，其他的周边配件也没买。虽然没游戏玩，但是拿着小P，在菜单里上看看、下看看，别说，这还挺爽的。因为我深信：只要小P在身边，游戏路途不遥远！



借老哥的小P玩《太鼓达人》（我的小P没游戏啊），玩到6星难度以上时才发现，这游戏除了可以使人手部得到锻炼外，曲到高潮时还可以时不时让人全身振动（估计是神经反射现象），从而能带来减肥的作用。玩了一首7星的歌，发现自己明显瘦了一大圈。

湛江 苏显铸

盲先知：苏读者的经历让我一下子想起了刚买GBA的时候没卡玩，整天插着老GB的黑白游戏来玩的时候了。不过既然你的老哥也有小P，就让他"共享"一下游戏吧。

乌冬：《太鼓之达人》只有四个键需要按，苏读者都能玩得全身振动，那要是试试《DJmax》的话估计后果不堪设想啊……

胧月：现在插播广告，在《掌机王SP》的光盘里现在也能找到很多游戏哦，快去看看吧。

马修：我倒想起来刚玩游戏时，和老爸玩FC的《大蜜蜂》，身子跟着飞机左右摇摆的情景，呵呵。

我要当小编

我要当小编！啥你问我为什么要当小编？因为当小编可以光明正大、名正言顺地干自己喜欢的事情，当小编多好啊！嗯？你说小编找不到女朋友？没关系，大不了和众小编成为死死团永久成员！

胧月：谁说"当小编可以光明正大、名正言顺地干自己喜欢的事情"？譬如大家上班时开QQ聊天被发现了，就肯定要被罚滴。

宇轩：谁说当小编找不到女朋友？你这完全是无视本人呐。

羽纹：其实游戏小编的工作环境被大家想得有些理想化了，没有亲身体验过这行的话是很难理解的哦。

LIKY：怎么说呢，这是工作，未必有想象得那么美好，但成天和游戏相伴倒是事实。至于找不到女朋友，这个和职业没关系的，有心想来编辑部又怕找不到女朋友的大可放心。

马修：还是那话，有这个心，就以招聘条件为目标努力把！

金手指

身边有好多人用金手指，总感觉这违背了游戏的原则，游戏也失去了乐趣。和别人联机时，看着一个没玩多长时间的人比我的装备还好，心里很不是滋味，小编中有人用金手指吗？

高剑楠

马修：金手指一直是备受争议啊，至于小编用不用金手指……我自己就用，在GBA版《口袋妖怪》中用修改地点的金手指到达了梦幻、迪奥希斯、凤凰和露琪亚所在的岛屿，没办法，正规的到达方法对于国内玩家来说完全没有可能。

99辑的盒子怎么叠啊？

99辑很不错，赠品看起来也不错，然而我却怎么也叠不起来，我是不是很笨啊……小编们，告诉告诉我吧，我可不喜欢把赠品原封不动地扔在角落里哦。

北京 小寒寒

乌冬：不怪你，是我们疏忽了，来信问怎么折的也不止你一个，鉴于很多同学不知道上辑的赠品是什么，这里就借掌门人的地方，来为大家讲解一下这个赠品的折法。

首先要做的是把纸板两翼的洞抠出来，上面已经有剪裁好的地方，只要往一个方向轻轻推就好了。



第二步是将两翼沿着折痕往里折，非常简单，好了之后应该是这个样子。

然后把下面的部分也沿着折痕折上来，再将两个固定点嵌进刚才抠出来的洞里。

最后一步是盖上盖子，上面突出来的部分则卡进图中所示的槽里。



好了，赠品就完成了，大家看出来这是什么没有？对了，就是一个精美的卡片盒，可以拿来存放卡片，当然也可以放拿来放一些小杂物。

我要报复！

世界上最悲哀的不是我站在你面前你却不知我爱你，而是明明有报亭却买不到《掌机王SP》！额滴神丫，谁来救救我，各位小编！你们可要为我做主！话说我在外求学，过得也不容易，天天被学校、老师、成绩3座大山压着，惟一的乐趣就是每个月能买两本《掌机王SP》。奈何命运对我如此不公！连这一点要求都不能满足我！我是在寄宿学校，一个月才能回家一次，平时还不让外出，好在我校还有一报亭。可气人的是我在这里上了两年多，就没见那进过《掌机王SP》！我就郁闷了，为什么它只卖《动漫》、《大软》、《微机》……偏偏不卖《掌机王SP》？我每次都向老板订，可他每次都不放在心上！害我只有月底回家才能在校外买，我很气！我要报复！特此希望洋葱大姐将格斗游戏的技巧传授予我！我要让报亭老板尝尝无视我要求的后果！希望洋葱务必与我联系，共谋报复老板之大计！

鹿瑞丰

洋葱：这位同学，你要和老板用格斗游戏PK？还是真人快打？若是后者的话请原谅在下无能为力。

嘟嘟：遇上这样的老板也没办法，不过也没有必要为了这种事就要报复人家嘛。

马修：其实洋葱不止游戏对战，实战也有些心得，不过她的菜刀刀法容易出人命……你不报复老板还可能给进，一旦报复了他肯定不给你进了，所以，还是忍忍吧。



100辑了，本辑我们特意在掌门人里开个小栏目，选登一些大家的问候——谢谢各位！

因为《掌机王SP》，我的GBA、GBM、PSP（游戏城寨抽奖中的，呵呵）、NDSL，每天都放着光芒，我的生活也每天灿烂如新！谢谢你，《掌机王》！谢谢你们，《掌机王》的家人！永远支持你们！

王恒

马修：谢啥，给读者快乐是小便应该做的嘛。

——————————

或许各位小编对我的名字很陌生，因为这么多年来我很少寄信们，因为我不太会写信，也很懒。我一直都是幕后支持者，我想很多读者都是。100辑了，小弟就是懒也要发个祝福给你们，祝《掌机王SP》100辑生日快乐，希望杂志越办越好，多多吸取读者的意见，毕竟是上帝的声音嘛！

Huangzi1934

马修：没错，各位上帝不要吝惜意见哦。

——————————

当我开始整理《掌机王》准备拍照时才发现，原来已经可以把书铺成个单人床了。回想《掌机王》陪我走过的这些岁月，翻翻原来最早的《掌机王》，里面大多都是GBA的内容，那时是GBA的时代，现在PSP和NDS个占半边天……最后祝掌机王越办越好！

福建福州 买女孩の火柴

马修：我们都是从《掌机王》第一辑看过来的老读者啊，握手！

——————————

这是我第一次给《掌机王》写信，不知不觉已经买到了100辑，居然一封信也没写过，翻回以前的书真是感概万千（因为看见了当时的抽奖书角，一辑都没剪）……希望以后再接再厉，更加努力做出更好更成熟的《掌机王》，真心期待能以最好的形式共庆100辑！同时也祝愿有更多的读编共同迎来下一个100辑庆！

郭俊杰

马修：呵呵，第一次来信就刊登了，欢迎郭俊杰同学以后多多来信交流啊。

——————————

感谢掌机王陪我度过的4个春夏秋冬！虽然很多游戏中100级是满级，但我相信，100“级”对于《掌机王SP》来说，绝对是一个崭新的起点，一个更高的开始，一个全新的时代！我爱掌机，我爱《掌机王》！

SuNNy

马修：SuNNy同学就是本辑“自由谈”收录诗歌的作者，谢谢你的支持鼓励，小编一定以100为起点，做出更好的《掌机王SP》！

——————————

等我老了，我会叫孙子帮我买掌机王。

CZW1003

马修：呵呵，当我们老了时……

——————————

当时第一次买《掌机王》时还有点犹豫，不过看后发现小编们可是非常用心的！开始期待第2辑的到来！人总是不知足的，特别是对好东西！第2辑后是第3辑……慢慢地期待变成了一种习惯，《掌机王》也从一本简单的杂志便成了身边亲密的朋友，各位小编就像身边的大哥哥大姐姐一样的亲切而又熟……最后还是那句：《掌机王SP》，100辑おめでとう ございます！

贵阳 胡宇

马修：小编一直以来都是各位的知心朋友，有什么心里话，就来信告诉我们吧。

——————————

《掌机王SP》渐渐地走过了这几年，陪伴着我成长，感到时间流逝，在此我代表江苏省无锡市口袋妖怪白金联盟和平协助发展兼容股份有限基金会全体会员向众小编们致以衷心的感谢，感谢你们对掌机事业的贡献，感谢你们的敬业精神，感谢这几年来的沧桑——感谢！感谢！感谢！

江苏省无锡市口袋妖怪白金联盟和平协助发展兼容股份有限基金会

马修：多谢支持，顺便说下……我竟然一口气把这段读完了。

——————————

不知不觉到了100辑了，祝《掌机王SP》越办越好，掌机杂志在国内其独特的环境中一路走来，有很多的回忆……

广州 丘向明

马修：是啊，真的好多好多的回忆……

——————————

祝《掌机王》越办越好，读者越来越多，信也多多，像我这种万年潜水的读者就少啦，哈哈！期待第200期！

支持《掌机王SP》的人

马修：多联机、多交流，这样大家玩起来才能充分体会到乐趣嘛。

《掌机王 SP》招聘启事

招聘职位：编辑　　工作地点：深圳

《掌机王SP》招聘编辑一名，符合以下条件，即可报名应聘。

1. 热爱掌机游戏，游戏经验丰富，有专精的游戏系列、游戏种类和丰富的游戏知识积累。
2. 对PSP、NDS软硬件使用有较深入的了解，熟悉电脑软硬件操作。
3. 日语或英语水平达到看懂并准确翻译游戏剧情的程度，能熟练地从日文网站或英文网站获取游戏资料或讯息，关注业界新闻。
4. 思维敏捷，文笔优秀。
5. 身体健康，能熬夜奋战，意志坚定，不达目的不罢休。

应聘书内容包括：

1. 写有你擅长的游戏、外语语种及水平的简历。
2. 能力考核的文章：一篇生动传神的游戏推介文章或软硬件介绍文章；一篇专题企划的制作方案；一篇对《掌机王 SP》优缺点的分析文章。

平信应聘书请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱　《掌机王》读者服务部；Email 请投往 pgking@263.net，并注明“应聘”字样。

最后，期待你的加入！



欢迎大家提出意见和建议

《掌机王 SP》的发展离不开各位读者的支持，有什么意见和建议大家尽管提。平件及 Email 地址请参看邮购信息。也可以登陆 levelup 论坛（http://bbs.levelup.cn/），在掌上游戏专区置顶的意见收集帖中提出。

大作多的背后是一打的垃圾游戏，这就是NDS的情况，我觉得有些NDS游戏完全没有必要介绍或是可以减少内容。PSP有些虽然算不上什么大作，但也是PSP上难得的原创作品，不指望有攻略，但连简单心得和要素介绍都没有就说不过去了，只在二线游戏的那个什么里提了几句，这可不好。希望以后不要看到《掌机王SP》的那个P会消失……当然，这不取决于你们，游戏少是没办法，但内容的相应调整和平衡我想你们还是能做到的。

rjc0110

希望从101辑开始，都是“页数：256页，D9 DVD-ROM：视频影像+PSP ISO+NDS ROM”这样的规格，当然还有实用赠品，价格么，10元比较好。

MSFANS

99光盘播放不能……

appleshop

99辑《恶魔城》攻略大错误！第2个骷髅BOSS的功略与第一个BOSS一样。

powerstg

还是取消光盘的好，降点价格。

snake4009

价格降点才是真的。

N.T

部分攻略的重要名词（名字道具事件之类的）给个中外文对照表，《加雷特编年史》的攻略以英文版为准吧，不行的话就给个中英日文对照表。

xdhucd






《掌机王SP》第13～15辑、第17辑、第22、27、31辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第37～43辑、第61～67辑、第69辑、第73～77、84、87、88、89、90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～99辑，定价：9.8.元，《掌机王SP》第100辑定价：12.00元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元。《NDS专辑VOL.3》，定价：28元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价：38元。《口袋玩家》第10～14辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元、《PSP专辑VOL.5》，定价：28元。《NDS宝典》，定价28.00元，《PSP宝典2》，定价28.00元，《怪物猎人狩猎志VOL.2》、《怪物猎人狩猎志VOL.3》定价12.00元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱　《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

你一言我一语

“掌门人”里小编们的头像都很棒，可爱的可爱，帅的帅，不知小编真实模样是不是和小编头像一样呢？比如洋葱、小编、宇轩。

长春 邹子通

马修：让你失望了，其实画师画小编形象时，都不知道小编们长啥样。

不知小编们喜不喜欢看玄幻武侠小说，如果本人写一部的话，不知大家会不会捧场？如果我写小说，那是不是该取一个笔名？众编帮忙。

常州：夏羽轩

马修：有这心就试试啦，至于笔名嘛，你觉得“雨轩”怎么样？

宇轩：……

我要出现！不要把我埋没了！我都已经寄过去很多了，就是一直在无视。最近学校生活太乏味了，学习生活又紧，害得我都两次没写了。这次让我上一回吧，就一回，谢谢啦。

北京 程雷

马修：呵呵，别激动，这辑就有你的位置。

我发现《掌机王SP》上有些栏目会突然消失，什么原因都不知道，是停止连载还是暂停呢？

中山 何嘉良

马修：一般都是因为版面原因暂停而已啦。

唉，快毕业了，十分舍不得《掌机王SP》，从前一直默默地看，从50辑到现在，终于“默”不住了，再见了！小机，再见了，LIKY，再见了……一年后再见！

LIKY：嗯，加油吧，小编们等着你！

八个月后我就回来，等我！

贵阳 王士吉

马修：又一个面临高考的朋友，加油，小编等着你的好消息！

“交流空间”里的女玩家好少啊，是不是支持《掌机王SP》的女玩家少啊……有点失望……很想看更多女玩家的故事、游戏，那样我们才公平，呵呵。

汕头 朱淑芬

马修：呃，其实不是支持《掌机王SP》的女玩家少，是女玩家在玩家中所占比率比较小。

我要向小编们诉苦！在这个几乎一家一台NDS的时代，在我们学校却找不到联机的人，我真的绝望了……

柳州 吴大园

马修：呃……一家一台NDS说的是日本，国内距离这个目标还很远。

找到了，找到了，我终于找到为何来信没登的原因了，就是因为邮资不够啊！每次我都是交邮局的MM给我贴一张兰州的邮票，结果……

重庆 陈韬宁

马修：虽然邮局有时是耽误事，不过你的来信没登的原因确实不在邮资，邮资真的不够的话，你的信会被退回的。



下辑预告

《掌机王SP》101辑 12月中旬全国上市

关注下辑重头攻略



超时空之钥

雷顿教授与最后的时间旅行



机动战士高达 高达对高达



无双大蛇 魔王再临

栏目主持 宇轩

Levelup论坛有一个城寨画廊专版，许多网友都会在上面将自己的绘画作品拿出来供大家欣赏，虽然比不上那些专业级别的画师，但也别具风格。本辑坛友互动我们就从这些绘画中来挑选几张。

http://bbs.levelup.cn/showforum-185.aspx

城寨画廊精选专题



讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点、语序、网络词汇等。
levelup 论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.aspx?boardid=72），掌机玩家自己的论坛。



95辑热点话题 Square Enix的iPhone/iTouch游戏

10月末，Square Enix正式公布了该公司面向苹果iPhone和iTouch的游戏《水晶守护者》。该作与“《最终幻想》系列”世界观渊源颇深，需要玩家根据地图地形以及敌人属性有针对性地配置角色和阵型、追求尽可能高效率地打倒敌人并取得胜利，许多“《最终幻想》系列”中的经典怪物会在游戏中登场，职业则与《FFTA》中的职业保持一致。作为特色，本作会还应用到iPhone/iTouch特殊界面，让玩家可以只用一只手就轻松游戏。本辑，我们就将《水晶守护者》这个游戏及其相关种种作为话题来展开讨论吧！

有iPod，这游戏4.99美元，没信用卡，买不起……

dyching

说微软干掉索尼我还信，说苹果干掉索尼……我整个人都蓝蓝路了。

玄远之泪

日本的手机游戏业之发达，之前就有所耳闻的，而且随着iPhone等新时代手机的高机能，现在手机游戏已经完全可以和PSP、NDS这些掌机游戏比拟了！说不定不远的未来，手机游戏慢慢地会替代目前的掌上游戏机成为新的主流。

1怪物1

手机就是手机，做好自己的本职工作最好。

夜影·星空

阵容强大了，不错！

固态蛇

这也算是一个转型吧，先不说SE怎样，至少这款作品是在SE连续炒冷饭之中诞生的，对此游戏的实际情况我表示怀疑。

永恒的爱

把iPhone/iTouch也变成掌机吧，这样iPhone/iTouch还可以和NDSi竞争——不知道这样的话PSP会不会发展的更好一点。

xdhucd

应用到iPhone/iTouch特殊界面这个我很期待，游戏就该有新玩法。

darkwave

对Square Enix这个在展会上“封闭式公布消息”的公司已彻底失望，爱出在什么主机上就出在什么主机上吧。

Zero013

以游戏公司来说，多方面发展当然是必然的，日本又是个手机发达的国家，只要该公司能对其他机种一视同仁就行。

rjc0110

以后各种数码产品间，交互的地方会越来越多的。

头文字H!

战争越来越激烈了，好玩就好。

pxwpxw1

期待手机和掌机的完美合体！

燃烧の斩舰刀

总觉得玩手机不如玩NDS、PSP爽。

n520dsa

对于苹果来说，掌机市场的规模与利润越来越大，其自然也想分一杯羹。对于SE来说，日本的手机游戏市场也是一样，其当然也要发展这个领域。

yx1985121317

眼睛会很不舒服的，玩PSP久了都觉得眼睛很累啊。

414746326

这个游戏的画面做得不错，只是用触摸屏操作起来麻烦一些。支持厂商在苹果的手机上做游戏，有了Apple的搅局，掌机大战才会越来越精彩。

MSFANS

始终觉得出在非游戏机平台上很别扭。

junowu

日本的手机业已经很发达了而且屏幕也很大，但到现在没看到哪款手机游戏做出名堂来，苹果要做大，不能靠一两个品牌游戏来打开市场，不然只能和诺基亚一样。

开伦蒂尼

SE抢钱的“黑手”伸到手机上了，这是一个规律，就像未来家用机游戏都会网络化一样，手机与掌机在以后可能就“无分你我”了……

无我の境地

用iPhone玩没手感。

L03200206

用手机玩……总感觉怪怪的。要能做出专门的一款iPhone掌机就太好了。

马修管我叫赵火凤

还没买呢，貌似不错。

luo8909

虽然iPhone机能强大，但只能使用触摸将成为它最大的弱点，这也使地iPhone很难象PSP、NDS那样玩高难度的动作游戏。

recker

本辑热点话题

100辑热点话题之掌机破解

PSP-3000、NDSi都在不久前相继上市，NDSi被快速破解，对应3000的神奇电池据说也要推出，PSP-3000亦即将被破，本辑，大家就围绕这对难兄难弟的破解这件事情来展开讨论吧。

参与方式：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2008年11月24日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

宇轩

小编博客

一轮又一轮，宇轩从创建这个栏目到现在已经是第三次写小编博客了，而且还凑巧是100辑，活活，难道我是有预见性的么？

勇敢的故事

好久没看书了，一日去书城抱了一套宫部美雪的《勇敢的故事》来看。虽然早就玩过根据它所改编的游戏，但读起原著的时候，感觉还是很不一样。这本小说看似是一个魔幻故事，但其实却映射着现实世界的种种事件。故事主角的父母面临离异，受不了这个事实的主角找到父亲，要他解释离开母亲的原因。父亲缓缓地说："爸爸的信念便是人生只有一次。如果发现自己错了，无论多么苦、多么难，能重来的就重来，因为我不希望只有一次的人生后悔。无论父母做了如何的错事，这都与你没有关系，因为你是一个独立的人。你也不是这段婚姻的失败之作。"

宇轩的父母也早在我还在上幼儿园时便已经分开了。相信在《掌机王SP》的读者中，也有不少读者跟我有着相同的遭遇，甚至更加不幸。其实，如果我们埋怨命运，只会让自己更加难受。我不敢说命运对每个人都是公平的这种话，但这些坎坷的经历，却会让我们变得更加勇敢。就像《智代After》的片尾曲所说那样，"Life is like a melody"，人生如诗，有波澜，所以精彩。

家

前些日子第一次携女友一起去米格家玩麻将，半夜回来的路上女友问道："我们什么时候才能有个家啊。"家是什么呢？思考了半天，家其实就是一种感觉吧。一个你最熟悉的地方，一种归宿感，让你能放下一切社会上的烦心事，脱下所有虚伪的外皮，能够尽情撒娇的地方。它不一定是你父母所呆的地方，也不一定是你出生的故乡，你即使想破脑筋也不一定能找到它。但你一旦靠近，就会自然而然地明白，没错，就是它，那里就是家。半晌后，我对她说："已经有啦，有你的地方，就是我们的家。"

最快乐的事

100辑了，也不能啥都不讲，宇轩就来讲讲在编辑部自己最开心的事吧。在我认为，最开心的事，便是几个或一群人为了一个目标而努力奋斗的过程。无论是工作方面还是其他方面都是这样。记得"米饼轩"刚刚成立的时候，我们三人一起熬夜制作《怪物猎人》的搞笑视频，虽然大家都累得头昏眼花，但依然兴奋。从来没用过视频剪辑软件的宇轩在米格的指点下一步步地学习Vegas。大家一起编剧本、凑对话、做特效，邀请各路"豪杰"加盟，即使是现在，这两年前的景象还历历在目。比自己一个人埋头写攻略要有趣得多。其实，这与我们多人联机游戏时的感觉是一样的。四人为了打倒巨龙，使尽浑身解数，当最后通过合作努力，终于让龙轰然倒下之后，所得到的成就是独自一人无法体验到的。哼哼，谁说我们玩游戏的就是"宅"了？



掌机王百辑趣题

《掌机王SP》走过了100辑，先感谢大家的支持，这里给大家一些趣味的选择题，看看各位读者朋友对《掌机王SP》的了解。

1 《掌机王》第一辑由哪些人制作？
A LIKY B LIKY、马修和铭风
C LIKY和《UCG》众编辑

2 掌机王小组首本周边是
A 口袋妖怪十年特辑 B NDS专辑VOL.1
C PSP专辑VOL.1
D 塞尔达传说 帽子里的小人国

3 掌机王第一个问号男是
A 胧月 B 软饼干 C 雷伊 D 马修

4 《掌机王》介绍的第一个非主流掌机是
A WS B NGP C N-Gage D GP32

5 掌机王黄金眼的首位主持人是
A LIKY B 海文 C SOUL D 雷伊

6 离开又回归的编辑是
A 胧月 B 宇轩 C 紫枫 D 雷伊

7 《掌机王》的第一个女编辑是
A 胧月 B 洋葱 C 嘟嘟 D 琉璃

8 撰稿人笔名和小编名相同的编辑是
A 马修 B 雷伊 C 羽纹 D 宇轩

9 在“小编博客”撰文的美编是
A 紫枫 B Yangyu C 盲先知 D 小鱼仔

10 “口袋光环”哪辑变为miniDVD
A 53 B 64 C 92 D 100

11 第一个写“小编博客”的小编是
A 马修 B 胧月 C 宇轩 D 雷伊

12 曾经在自家门口“菜刀勇斗歹徒”的小编是
A 马修 B 雷伊 C 乌冬 D 洋葱

13 《掌机王SP》最多时的页数是
A 224 B 256 C 288 D 320

14 《掌机王SP》的MM封面开始于第几辑
A 第4辑 B 第6辑
C 第7辑 D 第12辑

答案下辑揭晓



Hi，各位好，FAQ电台又准时与大家相聚。在这100辑的特殊时刻，就由我宇轩来独立主持本次的节目，因为饼干出差去了，米格有事脱不开身。PSP-3000和NDSi的破解可能是玩家目前最关心的问题，来信来电询问的玩家是不计其数啊。其实宇轩觉得大家的心情可以理解，不过现在还不是时候，有意购入新机型掌机的玩家还是持币观望吧。最新的破解情报请注意观看相关硬件栏目。好了，现在还是先来收听本辑的电台节目吧，本辑将要为大家解决关于"PSP上网"、"PSP充电器"、"NDSi烧录卡"的技术性问题以及游戏方面的各种疑难杂症。OK！FAQ，Let's begin！

最近深圳的天气越来越冷，相信北方的气温就更低了吧。这么冷的天气，最幸福的事情莫过于休息的时候躲在被窝里打掌机了，用PSP上网恐怕也是不少玩友的爱好之一。可有不少玩友来信反映，说用PSP看网页总是出现内存不足的提示，问我们有没有好的解决办法。PSP内置的网络浏览器虽然提供了3个标签页，但在浏览一些大网站时因为图片、动画较多，而掌机内存有限，确实会出现内存不足的提示。目前新版PSP上使用最新的iRShell 4.8版可以略微缓解这个问题，因为在iRShell下浏览网页能够扩充使用新版PSP新增的32MB内存，因此可以略微缓解内存不足的问题。小编推荐大家的是，通过Java模拟器来使用一些手机上的浏览器，比如UCWeb或Opera Mini，不论速度还是显示效果，都相当不错哦。

读者eDison来信向我们询问，自己的PSP由于电压过高，把充电器弄坏了，充电器发出剧烈的臭味，而且有液体流出，但依旧可以充电。不知道这样使用是否会造成什么后果呢？尤其是机器或电池有没有不良影响。既然症状已经这么明显，充电器自然不具备任何可靠性而言了。有强烈臭味，很有可能是因为短路或电压过高造成内部温度升高，烧坏了里面的材料或是融化了塑料所致。至于有液体流出，很有可能是内部的机油或是电容损坏。继续使用这样的充电器是非常危险的。其实PSP充电器最主要的功能就是变压，将电压变到适合PSP的输入电压，而充电机能以及满电后的保护回路，都是设计在PSP当中的。一旦变压器损坏，很有可能导致输入PSP的电压发生变化，过高的电压甚至会损坏PSP，因此应当立即更换电源才行。不过小编好奇的是，PSP普遍采用的是适合全球范围民用供电的100V～240V电压输入，除非你将电源插在工业用电接口上，不然应该都不会烧坏才对哦。

最近许多读者来信询问有关NDSi烧录卡的消息，从最新的情况来看，CycloDS、AK2都已经能够在NDSi上启动了。小编从其他厂商那里了解了一些情况，许多厂商都已经能够破解NDSi，但都是采用了全新烧录卡架构才实现了破解。由于NDSi全新的加密机制，想要在目前烧录卡硬件基础上直接实现对NDSi的支持，如果没有突破性技术引入，可能具备一定的困难。不久后支持NDSi的新品烧录卡就将会实现量产，如果等不及新技术发布的话，可以考虑购买。老烧录卡的用户想要通过更新内核的方式实现对NDSi的支持，恐怕短期内还不大可能。

广告后来看北京玩家小凡的问题："小生最近一直在坚持不懈地挑战《DJMax携带版 酷懒之味》的俱乐部模式，无奈有的任务确实太难而无法通过，Break次数限定的任务尤为头疼，因此Rank排名也一直得不到提升，在这里恳求小编们的通关心得！"看来本游戏人气非常之高啊！以下三点是小编挑战Break次数限定任务的心得：1.尽早得到Auto+X的道具，它就是救命稻草。2.将Fever系统关闭或调为自动，以免受其干扰。3.宁愿准确



度判定每个只有1%也不放过一个音符，哪怕舍弃节奏。另外要提升Rank排名，玩家只能挑战高于自己30名以上的DJ，如果遇到通过不了的任务，那就选择已战胜的DJ不断挑战吧，这可是提升Rank排名最保险又最简单的方法哦。

常州玩家**夏羽轩**的问题“玩《口袋妖怪 白金》时，把精灵放进PC屋的电脑中后，存档、关机，再开机进入游戏，电脑中空空如也，电脑也无法存道具。是不是烧录卡的问题（我用的是R4 III），正版卡带有这种问题吗？”从目前来看，你这现象还真仅此一例。我用的正版卡、烧录卡均没问题，其他认识的玩家也没听说过这种情况。应该是你的烧录卡的问题。重拷试玩看看，如果还有同样的问题，就只能换烧录卡了。



长沙玩友**穆罕默德**的问题：“最近在用NDS模拟器玩《火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑》，有个问题想请教一下小编，就是关于飞马骑士的专用转职道具“天空のムチ”在哪儿有啊？”“天空のムチ”这件道具只能限定在Wi-Fi商店里去买，售价为2500G且隔一段时间才会有出售。鉴于穆罕默德玩家使用的是模拟器游玩，这里想弄到此道具就只能采用修改的方式了。





FAQ电台

M3DSR加入即时存档，功能更加完善，详细使用方法参看本辑“玩转PSP”栏目相关文章。

来自江苏的**刘佳**的提问：“各位小编们好，在下有关于《阿瓦隆代码》的问题想向各位请教。我选的女主角，很想攻略帝国那个皇子，可是根本没有机会去记录他的情报，他是恋人候补之一吗？另外我还记录了很多花的情报，可花名上都显示“？？？”，这是怎么回事？”



1. 瓦尔多皇子确实是恋人候补之一，不过必须通关后才可以攻略，通关后前往北之战场上方的瓦伊泽帝国阵营便可找到他。2. 记录了花的情报后去罗昂中心街将花拿给地图上方的绿发男子看，这样就能获得花的代码等具体信息了。

江苏无锡的**韩晓涛**读者问了几个《恶魔城 被剥夺的刻印》中道具作用的问题。“命运戒指”的作用是根据游戏时间增加LCK，每小时游戏时间加1，最高是99。“恶魔戒指”会增加主角的CON值，其数值则是根据玩家在游戏受过的伤害来累计的，每受10000的伤害加1CON，上限是100。“财富戒指”会根据主角身上的金钱数增加INT和MND，大约每300000G各加1，上限为34。最后，“正义戒指”会根据杀敌数增加STR，每杀3000个敌人加1，上限也是34。



江苏**顾贤湛**玩家的问题：“想求一套《MHP2G》里的G级混装，要有下面几个技能：回避性能+2、攻击力UP（大小都行）、匠，拜托拉！”你想要的配装如下：沙狮子装头铠Z（名匠珠）、雄火龙装铠甲X（光避珠、匠珠）、角龙装臂甲X（光避珠）、红黑龙装之翼Z（光避珠）、红黑龙装之足Z（光避珠），总防御力480，攻击力UP是小的。

在一起的时间总是很短暂，FAQ电台播报到此结束，祝各位玩家朋友们打机快乐！

小编寄语

马修

◆100辑，4年半多……谢谢各位同事的帮助，谢谢广大读者朋友们一直以来对《掌机王SP》的支持！

◆恭喜美编咕噜同学喜得贵子，这可是掌机王的第一个宝宝哦。

◆上周日在东门闹市见到一着女装的男子，有点恶心——现在不是流行把大街上的变态行为称为"行为艺术"么，不知道这算不算。

◆其实行为艺术（Performance Art）本身的含义就是字面意思：用自己身体的行为来表达交流出非视觉审美性的内涵。然则咱国家自称行为艺术家的和媒体炒作的行为艺术，却大都是伤害、自虐、公众场合裸体等变态甚至极端的行为，实在是龌龊。

◆上个月买了一整套的《德川家康》，目前看到第4部，果然是每一页都带有计谋与智慧的奇书，对我个人来说更是受益匪浅，强烈推荐给大家。

LIKY

◆看本辑口袋光环的"100辑MV"，竟然看到眼眶湿润，片片落下的封面，犹如旧照片般记录着自己这些年来的人生，100辑了，我也要祝你生日快乐，《掌机王SP》。

◆100辑真是喜事不断，美编咕噜喜得贵子，掌机王开始人丁兴旺了，在这里要祝福宝宝健健康康，长命百岁。

◆周日把放了几个月的Wii翻出来，玩了下刚出的《Wii Music》，结果挥了不一会手就酸了，嗯，好像很有点无聊啊，算了，还是继续玩《安布雷拉编年史》好了。

雷伊

■不知不觉《掌机王SP》已经100辑了，这与各位读者朋友们的支持是分不开的，感谢大家的厚爱，也希望大家今后能够继续支持《掌机王SP》。

■我还没有买过黑色的任氏主机，所以NDSi公布的那一天起就下定决心要买台黑色的，结果到店头一看，最后还是受不了白色的诱惑买下了白色的……所以至今我的任氏黑色主机数量还是0。

■E3被将了一军，TGS放卫星，作为传统的PS Premiere至今没开，11月11日PS3两周年没有任何动静……PS3啊，什么时候才能给支持你的玩家一个交代。

宇轩

▲总结了一下近期经历的一些事情，发现经验跟思想真的是缺一不可。有些时候，人即使知道事情的关键所在，但由于缺乏经验所导致的思维疲惫却让人往往把事情办糟。加油啊……

▲奖杯工程继续进行中，年底游戏好多啊，简直玩不过来了……

▲接上条，昨日回家原想玩《COD5》结果在女友的教唆下8点半就呼呼睡着了，一觉醒来已经半夜2点，下床，开机，偷偷摸摸一直玩到早上6点……（我是不是中毒了？）

▲女友语录：要是我们活在过去多好，每个季节可以吃到不一样的水果，吃不到的时候就想想它们的味道，多幸福啊。哪像现在一超市的水果，想吃什么就能吃到什么，真没意思……

羽纹

★最近和某胖子猛吃东西，不管是吃正餐还是享受零食基本都是实在撑不下了才肯罢休，不过奇怪的是自己并没有因此而引起体重的变化，看来还是"不胖的人吃啥都胖不了，要胖的人喝水都会胖"，嗯，真理。

★从网上订购了一套简单的锻炼器具想活动下筋骨，不过鉴于前段时间心血来潮在宿舍活动时一般不到20分钟就上气不接下气的情况，实际上本人对于接下来每天的锻炼有点信心不足（-_- ‖），唉，任重而道远啊……

★居然能在《PES2009》里看到中国队的身影，我整个人都颤抖了。

洋葱



▲逛书店时看到了种村有菜已完结的《绅士同盟》，兴冲冲地买了一套回去结果内容翻译得让我吐血，你名字翻得再烂我都不介意，但导致剧情看不懂问题就有点大了……

▲刚买的梳子没用多久就"残"了，乌冬看见我可怜的梳子后大惊："你的头发是什么东西做的？"

▲《P4》超龟速攻略中，终于爬到最终迷宫了。

紫枫

◆100

最近一段时间部门个人皆忙碌不已，终日陀螺似地为着这本《SP》打转，好容易终于做完了第100辑（也是贫道参与的第93本《SP》），恭喜，恭喜。

◆保重

至交好友身体出了状况，貌似由酒精引起，近日正在等待医院化验通知。心中感叹，往日龙精虎猛的一个人，现在居然沉默如斯，春节快到了，但愿好友身体无大恙，健健康康地迎接他那即将出世的儿子。保重，保重。

◆杂

夜光冷，刀锋寒。斗酒扬鞭男儿行，酒未醒，剑气起，碧血挥洒就丹青。踏遍天下不平事，扫尽人间魔魅魑。迷离沉浮，斜眼看明月，我自迎风高歌起。自古英雄多奇志，狂揽九州苍桑月，欲化龙魄写春秋！

盲先知

〇闲时和在北方的一朋友聊天。"这天开始冷了啊，现在不能穿短袖了。""没错，这边也冷了，雪也下过几天了。"忽然双方都感觉有点无语……

〇某天羽纹问我有没有什么曲子适合放在《口袋光环》中作为纪念影像的配乐时，我一下就想到了自己收藏已久一首弗拉明戈吉他版的《D大调卡农》。《D大调卡农》相信很多读者都应该听过，不过这首以吉他演绎的曲子却有另一种不同的风格，和制作这第100辑时的心情还是挺贴切的。有兴趣的读者记得到《口袋光环》中观看最后的MV哦。

胧月

★理性上来讲，我是很讨厌怀古厨的（不是厨的不要对号入座）——通了几个被盛传为"不可超越的神作"的十年以上老游戏有感。没错，这些游戏质量是很好，可续作也并没有那么不堪。把自己的口味和感情当作客观标尺，你以为自己是谁。

★近来玩的游戏有（吸口气）：《刀魂4》、《VP1》、《VP2》、《葛叶雷道2》、《真3编年史》，每天都忙碌在换碟和换色差线接口中。

★我叫艾美，拉斐尔的养女。有一天，我获得了奇迹般的力量，当给PS3接上PS2手柄，抽出剑按下"66B"，一道白光让我戴上了珍藏多年的墨镜。

米格

★最近又闻神奇电池最新消息，据说美国Datel（制作AR金手指的厂商）推出了一款蓝色电池，能够打开PSP-3000的工程模式，也就有望通过与自制软件配合实现刷写固件的目的。不过是真是假，还要等这款产品上市后再看了。

◆如果PSP-3000能够在寒假前告破，那么国内1/4的电玩店就不会面临倒闭危机了。

■最近一不小心，迷上了《龙珠》的动画版，大师的作品就是不同凡响，不论什么时候看，都那么吸引人。不过话说翻译版小悟空配音的声音真不是一般的可爱，真是把那种儿童的天真无邪表现得相当到位呢！

乌冬

★《掌机王》小组双喜临门，先是迎来100辑，再是美编咕噜于本月喜得贵子，真是可喜可贺。

★趁着休年假又回了一次家，家乡现在的温度着实把我冷怕了，想着11月还穿短袖的深圳，为什么同处在一个温度带会相差那么大呢？

★NDSi的影响力大到什么程度，这里引用一个例子说明。我有一个玩了十几年游戏的朋友，他从来没有Z版的概念，无论我怎么循循善诱，他始终坚持他的五元主义，但万万想不到的是这次他竟然为了NDSi，机器连同《口袋妖怪 白金》第一时间一起购入，我彻底输了……

软饼干

◆上次寄语里还在说天气热，转眼就温度骤降，终于有冬天的感觉了。感觉每年只要天气一转冷就会想念家人，都已经形成习惯了。

◆做完这100辑，正好是饼干投身《掌机王SP》整3年，这3年里经历的是非波折以及酸甜苦辣让自己成熟了许多。看到周围已经呆了5年、6年甚至更长时间的小编时，感到自己这3年根本就不算什么，啥也不说了，继续努力！

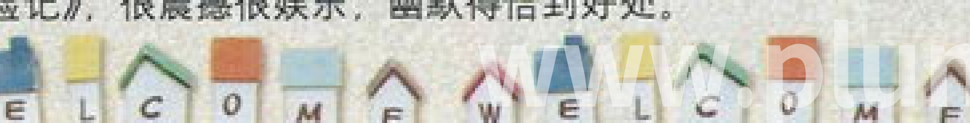
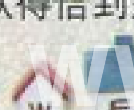
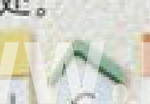
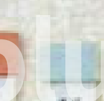
◆制作这辑《掌机王SP》时，负责与读者联系的编辑有时会把VIP读者的创意照片发到单位的聊天群内给大伙观摩，看到这些铁杆读者，我只能用"强悍"两字来形容，FANS的能量真的是无止境的……

嘟嘟

●前阵子冲着平安信用卡十元看电影活动去看3D电影《地心历险记》，影院门口居然早就排起了超长的队伍，队伍前还立着块牌子：平安卡专用通道，而一旁的普通通道却空空如也……罚站近一个小时后，人群中突然冲出一位彪悍大叔对着售票员破口大骂，指如此景象摆明了就是刁难平安用户，还把影院经理给叫了出来。当时售票员小姐离我不足两米，只觉得这大叔还真愤青。只是没想到在我拿到票后不足半个小时，就听到影院通知：目前平安卡暂不参加十元看电影活动，只享受八折优惠……

●要赞一下《地心历险记》，很震撼很娱乐，幽默得恰到好处。








想秀你就来！

如果你有游戏照、生活照、大头照等等所有和游戏有关的照片（相机、手机拍摄均可），就可以把照片和个人资料一并用Email 发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，我们会将来信和来照选登在交流空间栏目中，让所有的掌机玩家看到你，秀出你的个性！

苏显铸　昵称：贝克街的侦探



性别：男
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《太鼓达人》
地址：广东省湛江市霞山区民享路八巷37号8栋3门406房
邮编：524000　QQ：570579720
电话：0759-2209873
想说的话：刚失恋，想找个志同道合的MM做朋友，聊一聊，玩玩游戏！

薛冬钰　昵称：嫦娥妹妹

性别：女　年龄：13
拥有掌机：GBA、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《美少女梦工厂》、《口袋妖怪》
地址：广东省天河区林和东路
邮编：510620　QQ：641229291
Email：641229291@QQ.com 电话：38803539
想说的话：独乐乐不如众乐乐，祝《掌机王SP》越办越好。

伍灏祥　昵称：月光下の魔术师

性别：男　年龄：14
拥有掌机：GBA、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《高达 激战宇宙》
地址：广东省海珠区盈丰路南洲花苑A6丙913
邮编：510288　QQ：525721018
Email：525721018@QQ.com 电话：84041378
想说的话：谁能和我联机对战《高达 激战宇宙》？可以的请联系我。

王闻洲

性别：男　年龄：17
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《马里奥》、《动物之森》
地址：浙江省绍兴市越城区金山公寓8幢1单元301室
邮编：312000　QQ：569402305
电话：0575-85165991
想说的话：绍兴的玩家加我吧。

王强森

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《最终幻想》、《生化危机》
地址：江苏省溧阳市南渡高中高三（7）班
邮编：213371　QQ：376639314
想说的话：加我QQ啊！

叶永义

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《口袋妖怪》
地址：深圳市福田保税区宝瑞轩福满1F
邮编：518000
电话：13712842829
想说的话：想找在深圳的玩家一起联机，不论男女老少。

王云

性别：男　年龄：29
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《战神》、《最终幻想》、《生化危机》
地址：浙江省杭州市闸弄口新村6-3-503
邮编：310004　QQ：43076839
Email：wy2000sony@vip.QQ.com
电话：13757152935
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

刘昊

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《最终幻想》、《口袋妖怪》、《逆转裁判》
地址：辽宁省大连市第十二中学高二・三班
邮编：116011　　QQ：872555870
想说的话：结天下玩友，共享游戏之快乐。

莫智伟　昵称：小D

性别：男
拥有掌机：GBA、PSP（未来）
喜欢的游戏：《怪物猎人》
地址：广西省南宁市春秀区教育路4-2号广宁大厦3-4-B
邮编：530022　　QQ：499475777
电话：0771-5316681
想说的话：天下游戏人是一家。

钱智渊

性别：男　　年龄：25
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《动物之森》
地址：江苏省南京市玄武区后宰门清溪村9号5幢507室
邮编：210016　　QQ：11864686
Email：qzyaba@163.com　　电话：13913336524
想说的话：喜欢游戏的，都是我的好朋友！

李念

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBP、GBA、GBM、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城》
地址：广西省南宁市长岗路101号
邮编：530023　　QQ：657632435
Email：philipsle.e@163.com　　电话：2563065
想说的话：NDSL有了，PSP有了，希望《掌机王SP》帮我弄个PS3玩玩。

尹嗣童

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《NBA Live》
地址：重庆市渝北区翠湖路397号3单元7-1
邮编：401120　　QQ：627708759
Email：yinsitong@QQ.com　电话：13996230808
想说的话：初三了，该放的暂时放一下。

熊晋辉

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》
地址：云南省安宁市安宁一中高三・五班
邮编：650300　　QQ：423303905
电话：15969490647
想说的话：希望能交到好朋友，一起游戏。

陈志

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《GTA》、《怪物猎人》、《最终幻想》
地址：安徽省巢湖市一中高三（一）班
邮编：238000
Email：anna_4051@QQ.com
想说的话：在游戏中等待你的加入。

宁宇

性别：男　　年龄：21
拥有掌机：iDSL、PSP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《三国志》、《塞尔达》
地址：辽宁省锦州市辽宁医学院
邮编：121000　　QQ：263029824
Email：263029824@QQ.com
电话：13614966846
想说的话：我们身处异地，但我们会成为朋友。

刘骁

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《DJMax》
地址：内蒙古包头市学府道青年12-11栋1号
邮编：014010　　QQ：870976715
Email：aidsxiao@126.com　　电话：13614829851
想说的话：我想中大奖！

芦迪

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：iDSL、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《口袋妖怪》、《恶魔城》
地址：黑龙江省哈尔滨市香坊区风华中学九年七班
邮编：150040　　QQ：460029202
电话：0451-13029720688
想说的话：天下聚会为什么总没哈尔滨。



深圳UCG小编次世代见面交流活动

文 ACE飞行员

2008年11月2日对于我个人来说，对于“天下聚会”活动来说都是个值得被记住的日子。因为就在这天，我、纱迦和火云走出了编辑部，带着我们准备好的次世代主机、众多大作的试玩Demo，一堆2008 TGS奖品和一份诚挚的“读者问卷调查表”兴高采烈的参加了“天下聚会之深圳UCG小编次世代见面交流活动”。通过这次聚会，我们希望为各位玩家带来我们对游戏的体验，并且能够在现场倾听玩家对于UCG的各种意见和建议。让我们感动的是，众多热情的读者主动和我说长道短，主动向我们提出了他们对《游戏机实用技术》的看法，虽然有些批评非常尖锐，但确实是一针见血，让我们受益匪浅。

深圳聚会负责人辛勤的付出为这次聚会带来很多精彩的节目，比如卡拉OK演唱，现场游戏问答，次世代大作试玩，掌机联机比赛，以及PS3版《PES2009》比赛等等。

整场次聚会从早上10点半正式开始，直到晚上6点才圆满结束。据统计，本次有100多位玩家来到了聚会现场。本次“天下聚会”场地由“零时一刻”TVgame休闲主题餐厅提供。由于场内提供数十台高清电视，以及多台次世代主机，才使得到场的所有玩家都有机会玩到自己心仪的次世代游戏。最后还要感谢黑角公司为本次聚会提供了大量的奖品。

本次天下聚会——UCG小编次世代见面交流活动仅仅是我们展开的第一步行动，日后我们会开展更多、更丰富的聚会内容，“天下聚会”必将成为UCG与广大读者无阻碍沟通的一座桥梁。

天下聚会，下一站来到你身边。

▼先来张最终集体合影。本次聚会来了近百人，由于聚会场地在2楼，所以大家只能沿着楼梯拍照。对不起了，楼上的兄弟姐妹们。

▲漂亮女仆已经成为“天下聚会”的长期客人出现在各地聚会现场。

▲女仆现场演唱，带动全场气氛。

▶我们还有萝莉卡拉OK呢。

聚会问答环节

▲纱迦为各位玩家讲解PS3官方电子杂志，并且演示最新游戏Demo，其中包括《镜之边缘》、《小小大星球》、《机车风暴2》等等。

▲哈哈，献丑了！纱迦负责提问，我负责Show奖品，现在我手中拿着的是高达online的礼品扇子。

◀大家都非常踊跃，结果是越靠越近……



◀聚会现场入口，一进门就能看见大批玩家。

▶本次聚会场地比较舒适，家用机，掌机全部涵盖了，大家都可以尽兴娱乐和交流。



聚会特别花絮

▼答对问题有好礼，答错了就请你吃寿司+一大坨芥末吧。





▶感谢黑角公司为当天聚会比赛提供了大量奖品。

▲这是我们的午餐，寿司便当与牛肉饭便当，任你挑选！



▶深圳聚会负责人之一的このみ控表现欲极其强烈，他在现场又高歌一曲，迎来大家热烈的掌声和哄堂大笑。

◀所有到场的玩家都能获得数张TGS Show Girl照片。

特别感谢："零时一刻"TVgame休闲主题餐厅

地址：深圳市罗湖区新园路1号深圳戏院中海商城二层



COSPLAY-CAFE女仆餐厅

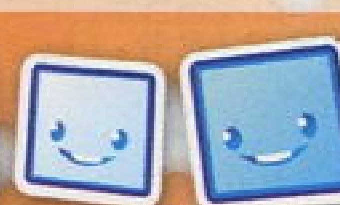
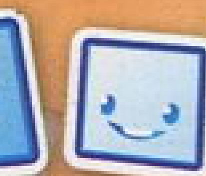
地址：东门中威饮食广场负一楼A号铺

赞助物资：3张COSPLAY-CAFE会员卡、200张饮食优惠券

动漫特区

地址：东门朗豪坊动漫城二楼247、248号

赞助物资：歌手服装（女仆装）




掌机王SP 100 VIP读者评选揭晓

THE KING OF POCKETGAMES

经过两个多月的收集整理，《掌机王SP》100辑VIP读者征集活动现在已经落下帷幕，截止到11月20日，我们搜索到的VIP读者共有60名，这一数字大大超出了我们的预料，想不到我们的铁杆读者还真不少啊，看来下次再征集VIP读者时我们要把要求提高，比如不光要集齐所有书，还要集齐每一辑的赠品和光盘，包括抽奖印花……哎呀！谁把PSP扔我头上。

上面当然是开玩笑了，其实看到有这么多的铁杆读者6年来不断的支持，我们真的很感动，当然，也有很多因为各种原因没能集齐的读者，我们同样也很感谢你们，你们的支持是我们前进的动力。在这里，我们特别为VIP读者准备以下小礼物聊表心意，希望他们以后能一如既往地支持掌机王。

1.《掌机王SP》第100辑个人收藏版（封面印有“掌机王VIP读者 XXX”字样），书内有掌机王全体小编签名

2.掌机王新版小编明信片一套（全13张）



3.怪物猎人烤肉屏幕擦一个



《掌机王SP》100辑VIP读者名单

城市	姓名
蚌埠市	李洪涛
保定市	李健
北京市	黄晨
北京市	张雪楠
北京市	王进
北京市	赵雨辰
北京市	李辉
长春市	邸竟轩
重庆市	唐子恒
重庆市	黄琪
大连市	赵宇飞

城市	姓名
大庆市	翟力家
东莞市	张耀宗
东莞市	黄平
福州市	翁敏
广州市	丘向明
广州市	郭俊杰
广州市	李文超
广州市	林艺
广州市	程子专
广州市	古威
贵阳市	胡宇

城市	姓名
桂林市	伍尔佳
哈尔滨市	哈曼大人
邯郸市	宋旭鹏
杭州市	叶晓州
杭州市	薛磊
江门市	吴伟赞
锦州市	程阳
晋江市	蔡仲玮
昆明市	项磊
柳州市	谈进德
梅州市	林加佳
南京市	陶莹莹
南宁市	王禹

城市	姓名
钦州市	黄自修
汕头市	章云皓
上海市	肖迨
上海市	张兆怡
上海市	黄隽
上海市	丁昊
上海市	谢晟
上海市	姜尧纬
上海市	王英斌
上海市	钱凌春
上海市	章益坚
上海市	徐巍
上海市	陈勇

城市	姓名
上海市	顾俊生
上海市	朱俊
深圳市	朔夜
深圳市	凌志勇
沈阳市	刘宇
石家庄市	孙海宁
天津市	王恒
天津市	苏里
武汉市	郭康宁
西安市	王勃
厦门市	王俊杰
永康市	杨剑

当时第一次买《掌机王》时还有点犹豫，不过看后发现小编们可是非常用心的！开始期待第2辑的到来！第2辑后是第3辑……慢慢地期待变成了一种习惯！《掌机王》也从一本简单的杂志变成了身边亲密的朋友！最后还是那句：《掌机王SP》——100辑 おめでとう ございます！

胡宇

我一直都是幕后支持者，我想很多读者都是，100辑了，小弟就是懒也要发个祝福给你们，祝《掌机王SP》100辑生日快乐，希望杂志越办越好，多多吸取读者的意见，毕竟是上帝的声音嘛！



黄自修

感谢《掌机王》带给我的这么多快乐时光，感谢小编们付出的汗水和努力，杂志的进步我们是看到的，所以真心地祝愿《掌机王SP》100辑生日快乐。

古威

我们的支持是您不断前进壮大的动力，愿《掌机王》越办越好，蒸蒸日上，我会永远支持你！



翟力家

希望以后再接再厉，更加努力做出更好更成熟的《掌机王》，真心期待能以最好的形式共庆100辑，同时也祝愿有更多的读者和编辑共同迎来下一个100辑庆。

郭俊杰

时光匆匆，转眼《掌机王SP》迎来100辑，这些年来《掌机王》伴随我度过了无数的欢乐时光，希望100辑来临能更上层楼，有朝一日能成为亚洲乃至世界的权威期刊，我将永远支持。

丁昊



从初中一直看到了大学，如今已百本有余，感慨良多。记得当我翻开那本刚刚买来的《掌机王》第一辑（非SP）时，我就知道：这本掌机杂志一定会像中国的掌机游戏事业一样，越走越好！



黄晨

从当时在初中玩GBA开始到现在玩PSP和NDSL，快工作了，每一辑《掌机王》我是一本不落下地都收藏着，祝《掌机王》越办越红火，成为宇宙第一的游戏杂志。我非常胖大家不要笑。（ˉωˉ）



郭康宁

很高兴获得了《掌机王SP》的VIP读者。同时我也是《游戏机实用技术》的VIP读者。10年来一直支持着《游戏机》，也同时支持着《掌机王》。对我来说《掌机王》并不是《游戏机实用技术》的补充，而是一本集资料、功略、杂谈的全新杂志。在这里，我希望《掌机王SP》越办越好！

姜尧纬

《掌机王》陪伴了我六年的时间，这六年时间里它是我的精神寄托是我的良师益友，我曾经想如果六年前没有那偶然的邂逅我将错失这样一位优秀的伙伴。如今《掌机王SP》迎来它100辑的生日，100辑就像是用100个坚实的脚印走出来一样，从最初的羞涩到现在的成熟，每一个脚印都泛着金光，100辑不会是《掌机王SP》的终点，而是又一个泛着金光的充满辉煌的起点！



程阳

虽然没中过实物大奖，但我会永远支持《游戏机》、《掌机王SP》，包括你们编辑部的其他书。

黄隽

老师说我高考失利是因为高三了我还整天捧着《掌机王》；GF说我因为《掌机王》长不大；朋友说我买《掌机王》的钱都够买台掌机了。我说：我爱《掌机王》！100辑了，我这拙劣的文字真的不知道怎么才能表现出我内心的激动，我只能一遍遍默默地说，我支持《掌机王》，支持，永远支持，等到《掌机王SP》200辑、300辑再举行SUPER　VIP读者活动的时候，我还会参加！



宋旭鹏

看着100多本《掌机王》，心情还是蛮复杂的，首先感谢掌机王陪伴我走过6年的时间，从大一走到研究生，这里面充满了期待杂志时的苦恼以及拿到杂志时的快乐，至今也没有NDS以及PSP，但还是很喜欢看你们的杂志。看着《掌机王》一步一步走来，从稚嫩走向成熟，从一个LIKY，到现在还有两个MM编辑，心里很是高兴。最后也希望《掌机王》越办越好吧。



孙海宁

祝《掌机王SP》越办越好，一路走来，有很多的回忆，值得让人细细回味，不过要把这九十多辑的杂志翻出来，真是一件痛苦的事情。（笑）



丘向明

从买《掌机王》第一辑到现在已经过去6年多了，从当初的双月刊到现在的半月刊，期间曾经犹豫过，但总是禁不住诱惑又买了下来，掌机在不断进化着，机能是越来越强大但总找不到当初玩GB时那种感觉了，可能是年龄的关系吧。看着这100多本的《掌机王》，发觉随着掌机的发展，《掌机王》也在不断地进步着，栏目推陈出新，内容越来越丰富，和读者的关系更紧密了。话不多讲了，在今后的日子里，会继续支持掌机王，祝掌机王越办越好，更上一层楼。



钱凌春

随着年龄的增长，游戏真的是越玩越少了，但是支持掌机王俨然成了一种习惯，每当游戏热情消退的时候，拿出《掌机王SP》翻一翻推荐的好游戏，又会乐在其中，衷心祝愿杂志越办越好，作为一个铁杆饭会一直支持下去，直到80岁，哈哈。



李洪涛

一直支持掌机王，嘿嘿，在此祝福掌机王永远是中国第一的掌机刊！



李健

百辑只是一个新的开始，在不完善中不断地改进，未来的200辑、300辑、1000辑、10000辑，《掌机王》只要能坚持着像钻头那样每旋转一圈都前进一小步，就能用双手创造不再迷茫的未来。我们，过去一同走过，未来一同前行。



苏里

不知不觉，《掌机王SP》也迎来100辑了。作为UCG的第一本长期附属刊物，从《掌机王》到《SP》，从月刊到半月刊，从GBA到PSP以及NDSI，引领着玩家见证了一个新的掌机时代，而掌机王自身的进步也历历在目。期间虽然有离合，但是随着这个大家族不断扩展，小编们也通过LU和聚会等平台与玩家有了真正意义上的互动。再次翻开杂志时，感觉更像是在与朋友互相交流，这在过去的杂志是匪夷所思的。借这一次机会再次翻阅以前珍藏的旧刊时，回想起自己曾经在书中得到的帮助，回想起在光盘中视频更立体的教学，回想起自己的攻略第一次被刊登时的喜悦，回想起因为书报亭卖完时心急如焚地四处寻找的心情。与UCG一样，《掌机王SP》与自己走过了最快乐的童年。希望这份记忆在将来再次捧起的时候，能够随着书页再次一幕幕翻开。

黄敬哲

看着满床的书，回想起了过去，上课偷看《掌机王》，每次放学总要到书店兜一下，看看有没有新的一辑出来！在家里看着攻略玩游戏，虐BOSS，真的是很开心！现在我步入了大学，玩游戏的冲动已经没有当年的英姿了，不过能维系的还有《掌机王》，看着他一点一点地成长，我是一个铁杆的见证人！感到无比荣幸！衷心地祝《掌机王SP》100辑生日快乐！祝小编们身体健康，努力工作，再续一个《掌机王》的辉煌！

徐巍

祝掌机王越办越好，读者越来越多，信也多多，像我这种万年潜水的读者就少啦，哈哈！期待第200辑！



林加佳

希望《掌机王》的销售量蒸蒸日上。

谈进德



无论日后《掌机王SP》由半月刊改为周刊或者电子刊物，就算我魂归天国，我都会叮嘱和教导子女，坚持下去，因为第1000辑是小编们和我们读者的共同愿望、共同目标！谢谢！（照片非本人，是我小表弟）

吴伟赞



我就是你们要找的VIP读者，从高中就开始买了，我都由少年买到中年了，希望我可以一直买到老年，呵呵。



刘宇

不知不觉和你约会了6年，我发觉到了，爱的感觉，总是在一开始觉得很甜蜜，总觉得多一个人陪、多一个人帮你分担，你终於不再孤单了，至少有人想著你、恋著你，不论做什么事情，只要能一起，就是好的。



王禹

记得那年冬天，正好是过年放假期间，我拿着压岁钱跑到常去的书摊，抱回了刚刚到的《掌机王》第一辑！我坐在阳台，晒着冬天的太阳，忍受着掉页的痛苦（老读者应该记得吧），一字一句地读着每一页的内容！因为她，我的GBA、GBM、PSP（游戏城赛抽奖中的，呵呵）、NDSL，每天都放着光芒，我的生活也每天灿烂如新！谢谢你，《掌机王》！

王恒



王进

《掌机王》&《掌机王SP》从初中开始一直陪伴我到现在的大学，它翔实的攻略、生动的剧情小说、深入地研究、特色的专栏和有趣的读编往来一直吸引我坚持不懈地购买，并成为我日常掌机生活的一部分。

从一开始光是秃小子们的编辑部到现在有两位美女编辑，各小编应该庆幸了吧。在这里我要对众小编由衷地说一声：“谢谢大家，你们的出现改变了我的生活，改变了无数掌机玩家，希望你们继续努力，把掌机王越办越好。”



李辉

谢晟

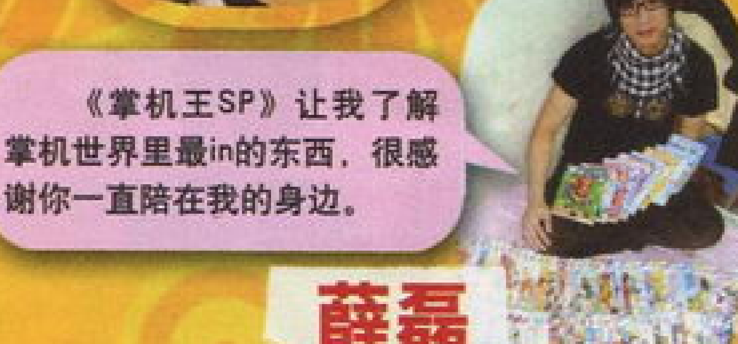
严重庆祝《掌机王SP》诞辰100辑，愿小编们身体健康，工作顺利，祝我中奖。

从《掌机王》第一辑上市以来我就一直默默地支持着《掌机王》，以后也将一直支持下去，在此我由衷地祝福《掌机王SP》越办越好，发行量越来越大，早日成为全世界最棒的掌机杂志。



王英斌

《掌机王SP》让我了解掌机世界里最in的东西，很感谢你一直陪在我的身边。



薛磊

从第1本《掌机王》到第98辑的《掌机王SP》，从个中学生到现在的大学第4年，时间飞逝而过，但对游戏的热情丝毫不减。100辑证明了你们的成功，也是一个新的起点，望《掌机王》越办越好。



项磊

伍尔佳



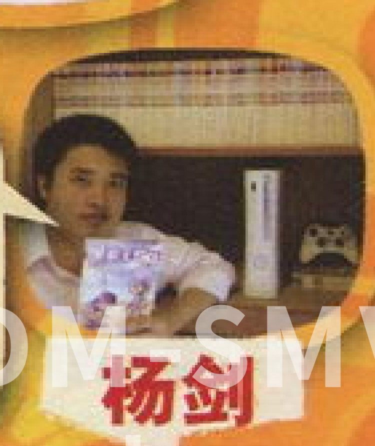
这一百多本书，栏目变了多少，小编换了多少，不变的是每一本的高素质和你们的用心。看着她越来越成熟，心里很高兴！在此100辑来临之际，就让我祝你们的杂志销量越来越好，素质越来越高，各位编辑万事如意！

王勃



工作的缘故，没能有太多的时间跟以前一样细细去品味书里的每一个标点符号。但是，这么多年惟一不变的就是我买书的习惯和我对《掌机王SP》的热情。《掌机王SP》就像是自己的小孩，一天一天长大，一年一年成熟。虽然小编们都素未谋面，但是多年的认识，看见他们的名字就好像看见熟人一样，忍不住想打招呼。虽然掌机队伍的血液换过不少，但都是“掌机新血胜旧血”一个比一个优秀。最后俗套一下，祝愿《掌机王SP》越好越强大。让我们一起同呼“《掌机王SP》，让我们200期见！”

在以后的日子里我会继续支持你们，做你们最忠实的走狗，不是不是，最忠实的读者。



杨剑

把一百多本《掌机王》翻出来真不容易！看了一下第一辑居然是2002年的！6年了！拿到第一本书和那根挂机绳的那一幕好象还在昨天！时间真的过的好快！你们陪伴了我6年的时间！谢谢！

肖迫





身为UCG和掌机王的双料FANS，看到今天《掌机王SP》也迎来自己的100辑，我心里也是感慨万分。在这里说声各位辛苦了，祝《掌机王SP》越办越好和100辑生日快乐。

张兆怡

邱竞轩

6年间购买动机从实用性到习惯性购买，而我也由当初的一名初中生到现在的大学生，虽然最近几年由于学习的原因使得游戏时间大减，不过也不能阻止我对《掌机王》的喜爱和支持！因为它见证了我这6年的游戏情怀和游戏生活，也伴我走过了一个又一个的风风雨雨！谢谢你们创办了这本好杂志！最后祝《掌机王》越办越好，成为亚洲掌机游戏第一刊！

我文笔欠佳，不知道用什么词语才能表达出我与《掌机王》之间的感情，更多祝福的话我也不多说了，我会用一颗真诚的心永远支持你们。



赵雨辰

从当时《UCG》实验性质的附属掌机杂志到已能与《UCG》并肩的中国第一掌机杂志，《掌机王》伴随着我的成长，我见证了《掌机王》的发展。多年后的今天，我不能不感叹《掌机王》的发展与壮大，不能不为之感到十分的欣慰与自豪。虽然我已经是准大叔级人物，但我还是继续玩我的掌机，支持我的《掌机王》！祝贵刊越办越好，成为中国游戏界的《FAMI通》。

张耀宗



在白云苍狗，云谲波诡掌机的世界，惟有《掌机王SP》是我们最真诚的朋友！百辑华诞，举机同庆！

赵宇飞

章益坚



其实说真的，每辑《掌机王》买回来看完就插到书架子上，今天一股脑全部拿下来，心里真的觉得五味杂陈，别看只是107本游戏杂志，但是她在我心里的重量远远大于她的实际重量，毕竟，这么多年的感情了，每一本，都有属于她自己的故事。买了这么多年《掌机王》，今次终于可以让诸位小编知道在背地里还有偶这种骨灰级的读者在默默地支持着你们，恩恩，煽情吧。

眼看着《SP》从月刊到半月刊，VCD到miniDVD再到DVD，《SP》越来越贴近我们读者的心，祝《SP》越办越好！

章云皓

在这庆祝100辑之际，感谢现有和已经离开这里的所有小编们，感谢你们给我们带来的《掌机王SP》，我会永远支持你们的，加油！

张雪楠



自公布"100辑特别贡献奖"的活动后，我们收到了大量读者的来信，有给100辑提建议的，有寄来绘画作品的，还有谱曲作词的……大家的热心支持令我们非常感动。经过小编们的反复评选，"《掌机王SP》特别贡献奖"现在终于揭晓，我们将这个奖项颁给了以下三位热心读者，请大家鼓掌。

掌机王编委 钟翔

一个机缘巧合下，我有幸成为《掌机王SP》的编委。诚然，编委的评刊工作并非一帆风顺，其间也经历了不少心里的波折，我很庆幸自己能够在这份工作中找到一种生活态度：人生中所面临的许多东西不是一个"WHAT"的问题，而是一个"HOW"的问题。我很高兴如今的我，能够蓄满对《掌机王SP》的热情，投入到每一辑的评刊工作当中，并期待100辑以后的《掌机王SP》，依旧能够不断带给我和各位读者朋友更多的热情和惊喜！

作为《掌机王SP》的一名编委，钟翔同学非常认真地完成了自己的本职工作，从73辑开始担任编委以来，每辑都给我们发来及时详细的评刊报告，指出每一辑内容和版式上的优缺点，提出许多合理化建议，帮助《掌机王SP》不断改进，对于这次的100辑，钟翔除了给我们提出诸多建议，还特别制作了一篇专题——《荣光的轨迹——掌机游戏销量TOP100&评分TOP100》。为感谢他一直以来的支持，我们颁发给他"**100辑特别贡献奖**"。

哈尔滨读者 杨嵩

几年耕耘，你我陪伴一路走来
一百成就，众位小编再接再励
哈尔滨读者 杨嵩

哈尔滨读者杨嵩用EMS给我们寄来这张书法作品，这副作品令所有小编一致叫好，如他吉言：

"几年耕耘，你我陪伴一路走来"
"一百成就，众位小编再接再励"

小编们今后一定会再接再励，来回报广大读者的支持，在这里我们也要颁发给他"**100辑特别贡献奖**"。



福建省福州市某大学音乐老师李超为我们寄来了他为了庆祝《掌机王SP》100辑而特别录制的游戏音乐吉他演奏影像。其曲目分别来自于《欢迎来到动物之森》和《战斗！押忍！应援团》两款游戏。两段影像的演奏均十分精彩，在本辑的"口袋光环DVD"中我们特别进行了收录，大家可以好好欣赏。据说为了录制此段影像，李超还特地购买了一台DV。为了感谢他的热心支持，我们颁发给他"**100辑特别贡献奖**"。

以上三位读者将会获得如下奖品：

1. 2009年全年《掌机王SP》
2. 新版掌机王小编明信片一套（全13张）
3. 全体小编签名《掌机王SP》第100辑一本

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部电话或E-mail联系，提供详细中奖信息和电话以便查询，多谢配合！

读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

注 为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931-4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

中奖名单

《掌机王SP》第98辑大奖揭晓

中奖者名单公布

一等奖 6名



NDS烧录卡

北京市	陈博
三明市	郭景华
南昌市	李浚安
广州市	梁宇鹏
合肥市	沈贺
上海市	王菁益

二等奖 5名







NDS烧录卡　座式充电器

海口市	符祥勋
昆明市	冷洋
北海市	刘毅冬
哈尔滨市	芦迪
中山市	张铭杰

三等奖 北通、黑角掌机周边 6名

呼和浩特市	陈宇飞
唐山市	李永宁
天津市	孙海峰
兴义市	杨鑫毅
沈阳市	张文涛
杭州市	朱建贤

《掌机王SP》第98辑 DVD问答—中奖名单



3名 烧录卡 MARS

Vol.98 有奖问答答案：A

有奖问答中奖名单

上海市	戴文超
连云港市	胡继承
汕头市	林少忠

《PSP宝典2》中奖名单



特等奖

特等奖1名：PSP-2000主机

绥化市	刘雨齐

北通、黑角掌机周边 幸运奖 20名

厦门市	陈钦胜
西安市	高杰
汕头市	何靖晖
上海市	胡小龙
长春市	姜凯文
深圳市	黎嘉荣
重庆市	李陈寒阳
北京市	李东东
南宁市	刘小明
大同市	满玉玺
天津市	孙晨
烟台市	孙明
嘉峪关市	王京宁
包头市	王彦耘
大连市	殷俊
巢湖市	袁建伟
南京市	张明剑
天津市	张鹏
上海市	张一
北京市	张琢诗





各位新读者老读者，大家好！从本辑开始，“100辑有奖征文活动”就开始了，从本辑到105辑，我们都会从来稿征文中选出优秀的作品在“掌机王自由谈”栏目刊登，之后通过读者投票评出三篇最佳作品，并在107辑颁布评选结果。当然，本栏目传统特色的文章也将继续刊登，大家有心投稿就尽管投就是。下面，开始我们本辑的“掌机王自由谈”。

成长的烦恼

文 张博武

记得小时父母常开玩笑说人是越长大越懒，啥都不会干的时候最勤快，什么活都抢着做，学会了就什么都不想干了。当时自己对此只是一笑置之，因为我坚信至少就玩这方面来说，不管我有多会玩，我的积极性也不会因此而减少半分。但随着年龄的增长，我不得不承认，就算最纯粹的娱乐也没能逃过父母这条定论。

回顾当初与掌机的结缘，蓦然发现自己的第一动力居然是“方便”，这多少让我这个自诩“老鸟”的玩家有些汗颜。之前放弃PC转投家用机除了游戏本身的因素外，很重要的原因之一就是玩电脑游戏太麻烦，又要安装又要设置，有那功夫玩游戏机早进入第一关了。后来发现学习工作之余玩家用机也挺麻烦，还得开电视（汗），最好是无论在床上还是洗手间手指一拔拉就能玩，放松十几二十几分钟后再一拔拉就能结束……于是掌机便理所当然地进入了我的视线。

在小神游SP满足了我动动指头就玩的愿望后，人类那永无之境的贪欲就显出了它的威力：“这画面也特糙了点吧？还有那语音，比PS2差远了。”我知道自己这话挺欠扁，因为撇开硬件规格不谈，单从体积上说二者就不在同一个档次，但也许游戏玩家就是比别人更喜欢得寸进尺一点，于是NDS和PSP便横空出世，渴求把PS2别在腰带上的我毫不犹豫地选择了后者，因为除了绚丽的游戏外，小P还能看电影，这样当我连手指头都懒得动时还能把它当MP4用……



俗话说好马配好鞍，有了强大的武器，自然需要同样强大的秘笈来辅佐，其实一开始我是认为掌机这种小东西是根本不需要什么资料的，但很快就发现“浓缩就是精华”这话果然不是吹的，比起小神游SP，小P有时还真难伺候，于是手边就有了《掌机王SP》，但真正让我爱上这《SP》的原因不是它专业的软硬件知识和翔实的攻略，而是因为它

“麻雀虽小，五脏俱全”！因为自己选择的PSP，所有平时上网NDS的相关咨询自然就忽略了，而《掌机王SP》很好地弥补了这一缺憾，即使不玩，我也能了解这台席卷全球的异质主机的方方面面，最起码通过视频过过眼瘾也挺爽，就当是欣赏不同风格的游戏电影好了。有人说《掌机王群SP》里特企和专栏一类与游戏无直接关系的东西太多，完全没用，但我想说，相较于浮华的网络，正是这些文章令一本杂志跳出了信息泛滥的窠臼，让我能在游戏之外坐下来静静品味阅读的快乐。抛开“快餐时代我们的求知欲和品味的堕落和升华等等”这些空泛的口号，像自己这种掌机玩家已属典型的懒人，总不能又懒又没文化吧？否则在如今的时代这样可是很容易被淘汰的。

懒汉推动世界，这话听上去虽然不怎么顺耳但说得却是事实，否则我们现在大概还在河边用棒槌洗衣服、用马车拉大米、进趟京城得花上几个月……对于曾经不知午睡为何物打篮球能打到天黑的自己来说，变懒也许是我们这些游戏玩家成长中必经的烦恼之一，但我们是幸运的，因为我们有优秀的游戏和同样优秀的《掌机王SP》帮我们把这种烦恼至少在部分上化作一种乐趣。最后我想对即将迎来百辑纪念的《掌机王SP》说：“跨过成长的荆棘，必将迎来成长的蜕变！”



既然牵手了 就不会轻易分手

文 王禹

秋天来了，丝丝的微风伴随着清爽的阳光照耀着梳妆台的玻璃镜闪出一道道的阳光。看了一下书桌墙边的挂钟，原来自己已经不知不觉地坐在椅子上胡思乱想将近大半小时了，唉，等会还是独自去找点什么节目或者看看找人打打牌吧，免得浪费了来之不易的悠长假期。

很多年没有这样的长假了，有点不习惯。慢慢地起来漫步到大厅中冲了一杯茶，开了唱机听着柔和的轻音乐，一边品尝着清茶的滋味一边翻看着上星期购买的《掌机王SP》——一个熟悉而又陌生的名字，突然让我回想起许许多多就像发生在昨天的往事。

回忆是痛苦还是快乐？我已经麻木了。独自过了这么多年，虽然有点失落，但还算没有后悔。年少气盛的我在经历了那段苦涩和甜蜜也不知道如何分辨的时光后，让自己的人生观起了180度的变化。

2002年的夏天，是我人生的第一个转折点，也是我和好朋友们分开与约定的日子，二游戏生涯也算是正式起步。经过多年的努力以及高考前数月的补习和奋战，我终于以优秀的成绩考进了重点大学。这对于对于我那严厉的父母和我自己来说也总算放下了一块心头大石。也是在那一年我认识了《掌机王》。

当时去书摊买书，老板问：“小朋友今年高中毕业的吗？”我沉默了一下：“嗯。”闲聊了一会，他向我递过来一本书。问我喜不喜欢看电玩杂志，“没有看过这种类型的杂志呢，只爱看电影杂志。”我回答道。老板笑笑：“看多了不闷吗？其实空闲的时间看看游戏杂志或玩玩电子游戏也是不错的消遣方式……”

接下来，他还说现在的男孩都应该懂得游戏，不然很落后的。说完就马上拿了书架上的一本名叫《掌机王》的书给我看——反正闲着也是闲着，不如就尝试看看。慢慢地，我被杂志中漂亮的图画吸引，那些美丽的图片中有很多奇怪的人物造形，但是好多不认识。再慢慢翻阅书中的内容，可能是我惟一知道叫什么名字的游戏人物出现在了眼前。

“这、这、这不是马里奥大叔吗？”我自问自答，“哇，原来在那黑白GB上看不清五官的马里奥这么帅！”我没有犹豫，付了钱马上就奔回家，一口气就把剩余的内容都看完了。

从那天起，我就爱上了《掌机王》，在等待再次相约的日子是那么地难熬，当再次约会的时候，我又是异常地兴奋，像一个小孩一样，就这样到了2004年，当《掌机王》再次站在我的面前的时候，我发现：你变了，变漂亮了，也变瘦了，感觉依然还在，这时我对自己说：“既然牵手了，我就不会轻易分手。”



不知不觉和你走过了6年，我发觉到，爱的感觉，总是在一开始觉得很甜蜜，总觉得多一个人陪、多一个人帮你分担，你终于不再孤单了，至少有人想着你、恋着你，不论做什么事情，只要能一起，就是好的。但是慢慢的，随著彼此的认识愈深，开始发现了缺点，于是问题一个接着一个发生，每次约会感觉都是敷衍了事，我开始烦、累，甚至想要逃避。

有人说爱情就像在捡石头，总想捡到一个适合自己的，但是你又如何知道什么时候能够捡到呢？她适合你，那你又适合她吗？

很多人以为是因为感情淡了，所以人才会变得懒惰。

错！其实是人先被惰性征服，所以感情才会变淡的。

如果你也正在为爱迷惘，或许下面这段话可以给你一些启示：

爱一个人，要了解，也要开解；要道歉，也要道谢；要认错，也要改错；要体贴，也要体谅；是接受，而不是忍受；是宽容，而不是纵容；是支持，而不是支配；是慰问，而不是质问；是倾诉，而不是控诉；是难忘，而不是遗忘；是为对方默默祈求，而不是向对方诸多要求；可以浪漫，但不要浪费；可以随时牵手，但不要随便分手。



文 SnakyMT（超越梦想基因组）



起——英雄的诞生

打开新游戏，开始新冒险。世界陷于重大的危机当中，我们的英雄便在乱世中崛起！

奔走！
奔走在危机四伏的摩天楼！
战斗！
战斗在生死攸关的风火轴！
飘渺的情愁，
却要将精神抖擞。
斩去了百转的柔，
当空一声吼，
世界扛在肩头！

落——英雄的难处

游戏中，我们的英雄东奔西走，拯救着世界。但是很不幸，在某一个关卡，英雄失去了方向。何去何从，他自己也不知道。

寂寞着惆怅，
衰落着悲伤。
沉默着生命的升与降，
彷徨着希望！
昏暗的生命走廊，
没有一盏灯已点亮！
疯狂得了满身刀伤，
挣扎依旧一脸风霜。
暗淡的英雄不再风光，
他没有了前进的方向！

转——英雄的独唱

我们也没有办法，只好将游戏暂时放在一边。寂寞的英雄在月下悲歌！

哪里是路，
沉醉着不知归途；
风的无助，
不晓天涯卧何处；
时光荒度，
无所谓碎了的心独伫；
悄悄的我生已故……
何愁宁教江边饮苦，
只品得泪流汤汤心空无物；
空领略琵琶嘈切风疾乎乎，
竟不知松之落矣人生如暮……

新——英雄的力量

新一辑的《掌机王SP》出版，刊登了该游戏的攻略。我眼前一亮，与我们的英雄重新上路！

驾着风的呼啸，
擎着电的闪耀，
响着雷的号角，
在雨中狂飙！
赤带束腰，
放眼三丈红飘！
峰峦万仞高，
江流滔滔，
英雄无悔走一遭！
将罪恶罢了！

火热秘技

栏目主持：盲先知

最近玩得最多就是首日销量470万的美式RPG巨作《辐射3》，个人非常喜欢美式RPG里那种超高的自由度和充满了世态炎凉的世界，玩家自己的作为也会影响到NPC对玩家的态度。另外一个在玩的游戏就是《风来之西林》。在打通了锻冶屋之后，我就投入到救助的工作中去了。你要是实在打不过去，就来这里看看金手指，咱风来人就得互相帮助不是！



湾岸午夜俱乐部 洛杉矶混合版

美版 Midnight Club：LA Remix 秘技

○隐藏车辆

在生涯模式中，赢得下列大赛就可以在游戏中解锁隐藏车辆。

车辆	出现方法
2004 FORD COBRA CONCEPT	赢得10 Carat Beatdown大赛
2006 MITSUBISHI LANCER EVOLUTION IX	赢得Beach Overlook大赛
1969 CHEVROLET CAMARA RS SS	赢得Bird On The Line大赛
2004 FORD SVT FOCUS	赢得Cool Breeze大赛





极品飞车 秘密行动

美版 Need For Speed Undercover 秘技

○解锁车辆

在游戏开始时，玩家只有三辆车可以选择，不过在生涯模式中获得赏金点数后就可以开启新的跑车。

车辆	出现方法
1967 Ford Mustang	获得12000赏金点数
Pontiac Solstice GXP	获得12000赏金点数
Volkswagen Golf GTi	获得42500赏金点数
Mazda RX-8	获得42500赏金点数
Ford Mustang GT	获得95000赏金点数

车辆	出现方法
Chrysler 300C	获得95000赏金点数
Dodge Charger SRT-8	获得95000赏金点数
Lotus Elise	获得134500赏金点数
Toyota Supra	获得134500赏金点数
Mazda RX-7	获得134500赏金点数

NDS

使命召唤 战火世界

美版 Call of Duty：World at War 秘技

○隐藏密码

在War Room Options中输入“Y、X、Y、Y、X、Y、X、X、Y”即可打开所有战役关卡和所有挑战任务。

下面为大家介绍NDS的R4烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器“Cheat Code Editor”，点击“File”菜单中的“Add game”添加一个游戏项目，再点击“Add cheat”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“Update Code”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“usrcheat.dat”放到TF卡中的“_system_”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 不可思议的迷宫 风来之西林DS2 沙漠的魔城

日版 不思议のダンジョン 风来のシレン2 沙漠の魔城 金手指

○ GameID：YWFJ 33a60a1e

金钱最大
021C906C 000F423F

显示敌人、道具和楼梯的场所
221C909B 00000001

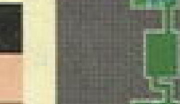
经验最大
1205BBEC 0000CC70

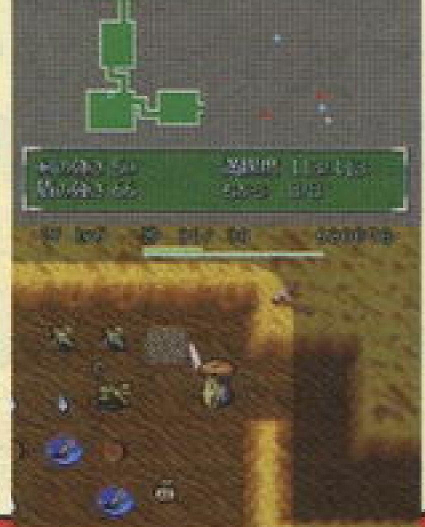
剑强度9999
121C9080 0000270F

HP不减
020AC0C8 EAFD4FCC
023315E8 EAF33A94
E2000000 00000010
E1D016B0 E1C015BE
E1D015FE EA02B02E
E2000040 00000018
E59FC00C E159000C
01D918B6 10411008
EA0CC565 021ABC14

满腹度不减
020AC0E8 EAFD4FC8
E2000010 00000010
E1D0C6B6 E1C0C6B4
E1D006F4 EA02B032

盾强度9999
121C9082 0000270F





NDS 思乡之风

日版 ノスタルジオの风 金手指

○ GameID：CJKJ c04e8384

金钱最大
020B34E4 05F5E0FF

战斗后获得经验值和金钱最大
12056820 00002004

HP不减
0204CA74 EAFECD61
E2000000 00000018
E59FC00C E154000C
31A00002 20800001
EA013298 021F4CB8

战斗后获得技能点数最大
120568B4 00002004

MP不减
0204CAC0 EAFECD56
E2000020 00000018
E59FC00C E154000C
31A00002 20800001
EA0132A3 021F4CCC

不遇敌
0211850C 00000000

飞空艇上限最高
120B5528 000003E7

SP最大
120B34EC 0000270F



NDS 阿瓦隆代码

日版 アヴァロンコード 金手指

○ GameID：YOGJ a176530a

按SELECT键HP最大
94000130 FFFB0000
221A4622 00000014
D2000000 00000000

按SELECT键MP最大
94000130 FFFB0000
121A4628 00000190
D2000000 00000000

按SELECT键经验最大
94000130 FFFB0000
121A4650 0000087F
D2000000 00000000

盾强度9999
121C9082 0000270F

按SELECT键兑换卷99
92196750 00000004
121A461A 00000063
D0000000 00000000

获得武器经验值最大
020F3E54 47084900
020F3E58 02000021
E2000020 00000018
31701C01 1C288809
46C04C02 47104A00
020F3E5D 0000087F

按SELECT键宝石999
92196750 00000004
121A461C 000003E7
D0000000 00000000



掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

12月又是一个不愁没游戏玩的月份。进入软件巅峰期的NDS上RPG大作可谓越出越频繁，光是12月就有《心灵传说》、《幻想水浒传 十二宫》、《梦幻之星ZERO》、《仙境传说DS》等力作推出，一想到次世代家用主机上RPG大作要么难产要么“地雷”，还是我们掌机玩家来得幸福啊。PSP方面除了最耀眼的《异说 最终幻想》外，一些素质不错的二线作品移植版也值得推荐，比如《双星物语》、《龙士传说 无限 加强版》什么的，没有玩过原作的玩家正好可以趁此机会补一下课。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

NINTENDO DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2008年11月					
27日	便利店DS 大人的经营力锻炼	ザ・コンビニDS 大人の经营力トレーニング	日本一Software	SLG	5040日元
27日	寒蝉鸣泣之时 绊 第二卷・想	ひぐらしのなく顷に绊 第二卷・想	Alchemist	AVG	3990日元
27日	刑事J.B.哈罗尔德的事件簿 曼哈顿安魂曲&杀手之吻	刑事J.B.ハロルドの事件簿 マンハッタン・レクイエム&キス・オブ・マーダー	fonfun	AVG	4400日元
27日	雷顿教授与最后的时间旅行	レイトン教授と最后の时间旅行	Level-5	AVG	4800日元
27日	宠物蛋的闪亮小店	たまごっちのキラキラおみせっち	NBGI	ETC	5040日元
27日	幕末恋华・新选组DS	幕末恋华・新选组DS	D3 Publisher	AVG	5040日元
2008年12月					
2日	波斯王子 堕落之王	Prince of Persia: The Fallen King	Ubisoft	ACT	29.99美元
4日	家庭教师REBORN! DS 黑手党大集合! 彭格列狂欢节	家庭教师ヒットマン REBORN! DS マフィア大集合! ボンゴレフェスティバル!	Takara Tomy	ACT	5040日元
4日	英雄战记雷万丁	英雄战记レーヴァンティン	Gungho Works	S・RPG	5040日元
4日	口袋棒球11	パワプロクンポケット11	Konami	SPG	5229日元
4日	第一神拳 THE FIGHTING DS	はじめの一步 THE FIGHTING! DS	ESP	FTG	5040日元
4日	烈焰强击	ブレイザードライブ	SEGA	RPG	5040日元
11日	能源小精灵 凯伊与杰洛的不可思议之旅	エレビッツ カイとゼロの不思议な旅	Konami	A・AVG	5250日元
11日	陆行鸟与魔法画册 魔女、少女与5勇者	チョコボと魔法の绘本 魔女と少女と5人の勇者	Square Enix	ETC	5040日元
11日	装星机携带机器人	装星机ガジェットロボ	Creative Core	RPG	5040日元
18日	心灵传说	テイルズ オブ ハーツ	NBGI	RPG	6650日元
18日	江户川乱步的怪人二十面相DS	江户川乱步の怪人二十面相DS	Takara Tomy	AVG	5040日元
18日	茶犬大冒险2 装满梦想的玩具箱	お茶犬の大冒险2 梦いっぱいのおもちゃ箱	MTO	ACT	5040日元
18日	牧场物语 欢迎来到风之集市	牧场物语 ようこそ! 风のバザールへ	MMV	SLG	5040日元
18日	桃太郎电铁20周年	桃太郎电铁20周年	Hudson	TAB	5229日元
18日	幻想水浒传 十二宫	幻想水浒传ティアクライス	Konami	RPG	5500日元
18日	仙境传说DS	ラグナロクオンラインDS	Gungho Works	RPG	6090日元
18日	怪物竞速者	モンスター☆レーサー	Koei	RAC	5040日元
25日	梦幻之星 ZERO	ファンタシースター ZERO	SEGA	A・RPG	5040日元
25日	巴提斯塔团队的荣光 交织出真相的4个病历	チーム・バチスタの荣光 真实を纺ぐ4つのカルテ	Hudson	AVG	5040日元
25日	红丝线	赤い丝	Alchemist	AVG	3990日元
2009年1月					
1日	绿野仙踪	RIZ-ZOAWD	D3 Publisher	RPG	5040日元
13日	指环王 征服	The Lord of the Rings: Conquest	EA Games	A・AVG	29.99美元
15日	女神异闻录 恶魔幸存者	女神异闻录デビルサバイバー	Atlus	S・RPG	5229日元
22日	犬神家一族	犬神家の一族	From Software	AVG	5040日元
29日	阿妮的工作室 瑟拉岛的炼金术士	アニーのアトリエ セラ岛の炼金术士	Gust	RPG	5040日元
29日	最终幻想・水晶编年史 时之回声	ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル エコーズ・オブ・タイム	Square Enix	A・RPG	5040日元
29日	灵感动作游戏 小瓦强的大冒险	ひらめきアクション ちびっこワギャンの大きな冒险	NBGI	ACT	5040日元
2009年2月					
5日	命运之链	デスティニーリンクス	NBGI	A・RPG	5040日元
19日	光明力量 羽翼	シャイニング・フォース フェザー	SEGA	S・RPG	5229日元
未定	王国之心 358/2天	キングダムハーツ 358/2 Days	Square Enix	RPG	售价未定
2009年3月					
26日	凉宫春日的直列	凉宫ハルヒの直列	SEGA	AVG	5040日元
未定	勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者	ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人	Square Enix	RPG	售价未定
2009年春					
未定	逆转检察官	逆转检事	Capcom	AVG	售价未定
未定	无限航路	无限航路	SEGA	RPG	售价未定

11.27 雷顿教授与最后的时间旅行

■Level-5 ■AVG ■4800日元

期待度

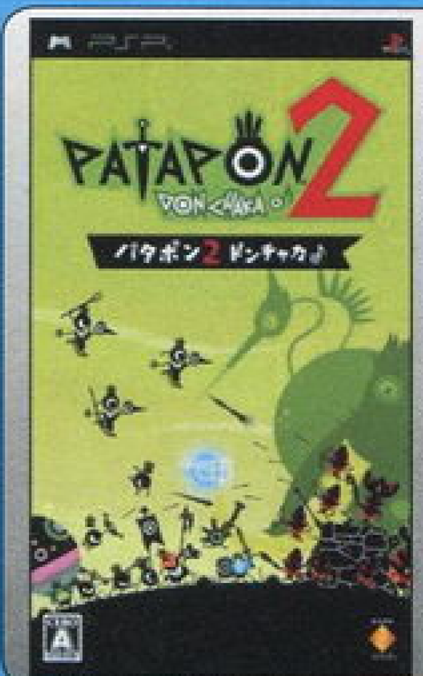



作为“《雷顿教授》三部曲”的完结之作，Level-5对本作可谓下足了血本，光是邀请的那些大牌明星阵容就足以令玩家们激动不已了。而在实际玩法方面，本作和系列前两作几乎没什么太大的差别，丰富的谜题依然是全部重新制作的，玩家不用担心玩到和以往重复的谜题，而牵扯到时间旅行概念的剧情也是充满了悬念。雷顿教授的前两次冒险都让玩家们大呼过瘾，相信本作也不会让FANS失望。

11.27 啪嗒嘭2

■SCEJ ■MUG ■4980日元

期待度

作为正统续作，游戏新增了四人联机协作功能。在系统上与前作并无二致，玩家依然要扮演神明用鼓点引导大眼一族啪嗒嘭们踏上奇异的冒险之旅。通过不同鼓点的固定节奏组合可以指挥它们做出移动、攻击、防御等指令。本作在前作基础上新增了英雄啪嗒嘭和新种族，而原本就乐趣十足的BOSS战会进化得更有迫力，许多巨型BOSS的登场让战斗更为激烈。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2008年11月			
27日	星色的赠物 携带版	星色のおくりもの Portable	Takuyo	AVG	6090日元
27日	寒蝉鸣泣之时 黎明 携带版	ひぐらしデイブレイクポータブル	Alchemist	FTG	6090日元
27日	啪嗒嘭2	パタポン2 ドンチャカ	SCEJ	MUG	4980日元
27日	喧哗番长3 全国制霸	喧哗番长3 全国制霸	Spike	A・AVG	5229日元
27日	萌萌2次大战略 豪华版	萌え萌え2次大战略 デラックス	System Soft Alpha	SLG	5040日元
27日	无双大蛇 魔王再临	无双OROCHI 魔王再临	Koei	ACT	5544日元
27日	英雄传说 空之轨迹 豪华套装版	英雄传说空の轨迹セット	Falcom	RPG	9800日元
27日	游戏王对战怪兽GX 双重战力3	游戏王デュエルモンスターズGX タッグフォース3	Konami	TAB	5250日元
		2008年12月			
4日	我们的生存游戏 携带版	俺たちのサバゲー ポータブル	Best Media	ACT	5040日元
4日	乐克乐克2	LocoRoco2	SCEJ	ACT	4980日元
11日	双星物语	Zwei!!	Falcom	A・RPG	5040日元
18日	音感训练 甜蜜和声	ソルフェージュ Sweet harmony	Gungho Works	AVG	6090日元
18日	深红密室 重生	クリムゾン・ルーム リバース	Success	AVG	3129日元
18日	异说 最终幻想	ディシディア ファイナルファンタジー	Square Enix	FTG	6090日元
25日	龙士传说 无限 加强版	ジルオール インフィニット プラス	Koei	RPG	5040日元
未定	绯色的碎片 携带版	绯色の欠片 ポータブル Idea Factory	AVG	5040日元	
		2008年冬			
未定	远程搜查 通往真实的23天	远隔搜查 真实への23日间	SCEJ	AVG	售价未定
未定	永恒大陆提尔纳诺 悠久之仁	ティル・ナ・ノーグ 悠久の仁	System Soft Alpha	A・RPG	5040日元
未定	真・三国无双 联合突袭	真・三国无双 MULTI RAID	Koei	ACT	售价未定
		2009年1月			
22日	北斗神拳 拉奥外传 天之霸王	北斗の拳 ラオウ外传 天の覇王	Interchannel	FTG	5040日元
22日	偶像大师SP 完美之日	アイドルマスター SP パーフェクトサン	NBGI	SLG	5040日元
22日	偶像大师SP 神奇之星	アイドルマスター SP ワンダリングスター	NBGI	SLG	5040日元
22日	偶像大师SP 思念之月	アイドルマスター SP ミッシングムーム	NBGI	SLG	5040日元
29日	智代After 人生如歌 CS版	智代アフター It's a Wonderful Life CS Edition	Prototype	AVG	5040日元
29日	秋之回忆5 中断的胶片	メモリーズオフ#5 とぎれたフィルム	5pb.	AVG	5040日元
29日	世界传说 光明神话2	テイルズオブザ ワールド レディアントマイソロジー2	NBGI	RPG	5200日元
29日	噬魂师 战斗共鸣	ソウルイーター バトルレゾナンス	NBGI	FTG	5040日元
		2009年2月			
26日	假面女仆卫士 跃动大混战	假面のメイドガイ ボヨヨンバトルロワイヤル	Gadget Soft	FTG	5040日元
26日	秋之回忆 女生版	エア・メモリーズオフ Girl's Style	5pb.	AVG	5040日元
		2009年春			
未定	抵抗 惩罚	Resistance: Retribution	SCEA	TPS	售价未定
未定	半吊子英雄传 太阳与月亮的故事	なりそこない英雄譚 月と太阳の物语	Irem	RPG	售价未定
未定	绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声	绝体绝命都市3 坏れゆく街と彼女の歌	Irem	A・AVG	售价未定
未定	战国BASARA 群雄之战	战国BASARA バトルヒーローズ	Capcom	ACT	售价未定
未定	枪声与钻石	铳声とダイヤモンド	SCEJ	AVG	售价未定



掌机王2002～2008游戏索引

（《掌机王》第一辑～《掌机王SP》100辑）

整理 LIKY

相信不少读者经常遇到这样的麻烦，为了找某某游戏的攻略，在一堆《掌机王SP》中翻得满头大汗，也经常有读者来信询问小编某某游戏的攻略在哪一辑？所以，为方便大家查找以往《掌机王》及《掌机王SP》上的攻略、研究等内容，我们特别整理出这份“掌机王2002～2008游戏索引”，索引范围是从《掌机王》第一辑到《掌机王》第九辑以及《掌机王SP》第1辑到《掌机王SP》第100辑，栏目涉及“特快专递”、“攻略透解”、“研究中心”，另外还包括以游戏为主题的剧情小说，希望这个索引能够帮到大家方便快捷地找到自己所需内容。

索引的阅读方法

本次索引按机种进行划分，每个机种的游戏是按游戏译名的符号、数字、字母、汉语拼音升序依次进行排列，同一款游戏则按所在辑数和页码的先后顺序排列。游戏译名如在不同辑数有所差异，则以到目前为止最后的译名为准。

GB

GBA

	游戏名	类型	所在辑数	栏目	页码
	超级军队战争	ACT	掌机王 SP VOL.24	研究中心	148
	超级马里奥 Advance 3	ACT	掌机王第三辑	研究中心	153
	超级马里奥 Advance 4	ACT	掌机王第七辑	研究中心	140
	超级守护英雄	ACT	掌机王 SP VOL.6	研究中心	150
	超能特攻队	ACT	掌机王 SP VOL.7	特快专递	56
	超人特攻队 破坏者的崛起	ACT	掌机王 SP VOL.30	特快专递	36
	超真实麻雀 同窗会	TAB	掌机王 SP VOL.7	特快专递	48
	吃豆人弹珠台	TAB	掌机王 SP VOL.16	特快专递	48
	传说斯塔菲 3	ACT	掌机王 SP VOL.4	特快专递	27
D	大金刚 摇摆之王	ACT	掌机王 SP VOL.11	特快专递	45
	大金刚王国	ACT	掌机王第六辑	研究中心	130
	大金刚王国 2	ACT	掌机王 SP VOL.2	攻略透解	116
	大金刚王国 3	ACT	掌机王 SP VOL.29	攻略透解	122
	大力水手：菠菜冲刺	ACT	掌机王 SP VOL.18	特快专递	46
	袋狼 2 丛林营救	ACT	掌机王 SP VOL.6	特快专递	40
	袋狼 3 奎刚之夜	ACT	掌机王 SP VOL.29	特快专递	80
	德克 2 梦之杖	ACT	掌机王 SP VOL.6	特快专递	30
	短裤先生	PUZ	掌机王 SP VOL.8	特快专递	51
E	恶魔城 白夜协奏曲	ACT	掌机王第一辑	攻略透解	127
	恶魔城 白夜协奏曲	ACT	掌机王第九辑	研究中心	136
	恶魔城 白夜协奏曲	ACT	掌机王 SP VOL.9	研究中心	102
	恶魔城 晓月圆舞曲	ACT	掌机王第五辑	研究中心	145
	恶魔城 晓月圆舞曲	ACT	掌机王第六辑	研究中心	129
	恶魔城 晓月圆舞曲	ACT	掌机王第八辑	研究中心	144
	恶魔城 晓月圆舞曲	ACT	掌机王 SP VOL.17	研究中心	139
	恶魔城 月之轮回	ACT	掌机王第二辑	研究中心	92
	恶魔城 月之轮回	ACT	掌机王第三辑	研究中心	153
	恶魔城 月之轮回	ACT	掌机王第四辑	研究中心	146
	恶魔城 月之轮回	ACT	掌机王 SP VOL.13	研究中心	106
F	疯狂弹球／立体方块	PUZ	掌机王 SP VOL.29	特快专递	84
G	刚比大冒险	ACT	掌机王 SP VOL.23	特快专递	50
	钢之练金术师 回忆的鸣奏曲	RPG	掌机王 SP VOL.3	攻略透解	94
	格斗之王 EX2 咆哮之血	FTG	掌机王 SP VOL.4	研究中心	135
	狗狗	ETC	掌机王 SP VOL.33	特快专递	82
	光明力量 暗龙复活	S·RPG	掌机王第九辑	攻略透解	106
	光明之魂 2	A·RPG	掌机王第七辑	研究中心	132
	国夫君 热血收藏 1	ACT	掌机王 SP VOL.24	特快专递	46
	国夫君 热血收藏 2	ACT	掌机王 SP VOL.28	特快专递	114
H	哈利·波特与阿兹卡班的囚徒	RPG	掌机王 SP VOL.2	攻略透解	130
	哈利波特与火焰杯	RPG	掌机王 SP VOL.29	攻略透解	109
	海洋世界 萨姆的深海冒险	ACT	掌机王 SP VOL.31	特快专递	60
	海贼王	ACT	掌机王 SP VOL.26	攻略透解	128
	海贼王 龙之梦	A·RPG	掌机王 SP VOL.16	攻略透解	80
	合金弹头 Advance	ACT	掌机王 SP VOL.7	研究中心	136
	合金弹头 Advance	ACT	掌机王 SP VOL.8	研究中心	134
	横冲直撞 3	ACT	掌机王 SP VOL.27	攻略透解	122
	横行霸道 Advance	ACT	掌机王 SP VOL.7	攻略透解	124
	幻想传说	RPG	掌机王第六辑	研究中心	137
	幻星神 Justirisers 装备！地球的战士们	ACT	掌机王 SP VOL.9	特快专递	32
	皇牌空战 Advance	STG	掌机王 SP VOL.12	攻略透解	82
	黄金太阳 开启的封印	RPG	掌机王第二辑	剧情小说	100
	黄金太阳 失落的时代	RPG	掌机王第二辑	剧情小说	119
	徽章机器人 2CORE	RPG	掌机王第五辑	攻略风暴	121
	回转瓦里奥制造	ACT	掌机王 SP VOL.6	攻略透解	113
	火焰之纹章 封印之剑	S·RPG	掌机王 SP VOL.40	研究中心	107
	火焰之纹章 封印之剑	S·RPG	掌机王第一辑	剧情小说	155
	火焰之纹章 圣魔之光石	S·RPG	掌机王 SP VOL.6	同人小说	45
	火焰之纹章 圣魔之光石	S·RPG	掌机王 SP VOL.6	研究中心	145
	火焰之纹章 圣魔之光石	S·RPG	掌机王 SP VOL.7	同人小说	75
	火焰之纹章 圣魔之光石	S·RPG	掌机王 SP VOL.7	研究中心	133
	火焰之纹章 圣魔之光石	S·RPG	掌机王 SP VOL.8	口袋剧场	66
J	机动高达 SEED：Battle Assault	FTG	掌机王 SP VOL.4	攻略透解	118
	机动战士高达 SEED DESTINY	FTG	掌机王 SP VOL.8	特快专递	56
	机动战士高达 SEED DESTINY	FTG	掌机王 SP VOL.9	研究中心	95
	机器人历险记	ACT	掌机王 SP VOL.12	特快专递	52
	机兽新世纪	RPG	掌机王 SP VOL.12	攻略透解	76
	极品飞车 最高通缉	RAC	掌机王 SP VOL.30	特快专递	43
	加勒比海盗	ACT	掌机王第六辑	攻略风暴	124
	加勒比海盗 亡灵财宝	ACT	掌机王 SP VOL.45	攻略透解	116
	甲虫王者	RPG	掌机王 SP VOL.21	攻略透解	103
	间谍少女组	ACT	掌机王 SP VOL.30	特快专递	40
	街头霸王 ZERO3 ↑	FTG	掌机王第三辑	攻略风暴	128

游戏名	类型	所在辑数	栏目	页码
杰作选！大盗五右卫门1·2 雪姬与马吉涅斯	ACT	掌机王SP VOL.16	特快专递	44
金刚 世界第八大奇迹	A·RPG	掌机王SP VOL.29	特快专递	75
金色卡修 咆哮吧！友情的电击2	FTG	掌机王SP VOL.11	特快专递	53
金色卡修！友情的电击 梦幻双人竞技	FTG	掌机王SP VOL.31	特快专递	58
精灵小姐 迷宫大冒险	ACT	掌机王SP VOL.6	特快专递	29
竞速赛车A	RAC	掌机王SP VOL.13	特快专递	40
绝体绝命老爷子3 没完没了的魔法故事	ACT	掌机王SP VOL.9	特快专递	35
军刀之狼	ACT	掌机王SP VOL.1	攻略透解	122
K 开拓者物语	A·RPG	掌机王SP VOL.28	攻略透解	164
可爱的火腿太郎 火热运动会	SPG	掌机王SP VOL.3	特快专递	28
克罗诺亚英雄 传说的星之徽章	A·RPG	掌机王第三辑	攻略风暴	124
口袋妖怪 红宝石·蓝宝石	RPG	掌机王第三辑	研究中心	160
口袋妖怪 红宝石·蓝宝石	RPG	掌机王第四辑	研究中心	170
口袋妖怪 红宝石·蓝宝石	RPG	掌机王SP VOL.3	研究中心	140
口袋妖怪 火红·叶绿	RPG	掌机王第八辑	研究中心	130
口袋妖怪 绿宝石	RPG	掌机王SP VOL.5	攻略透解	110
口袋妖怪不可思议的迷宫 赤之救助队	RPG	掌机王SP VOL.29	攻略透解	86
口袋妖怪不可思议的迷宫 赤之救助队	RPG	掌机王SP VOL.30	研究中心	145
口袋妖怪不可思议的迷宫 赤之救助队	RPG	掌机王SP VOL.31	研究中心	196
口袋妖怪详尽分析VOL.1	RPG	掌机王第八辑	研究中心	118
口袋妖怪详尽分析VOL.2	RPG	掌机王SP VOL.1	研究中心	153
口袋妖怪详尽分析VOL.3	RPG	掌机王SP VOL.7	研究中心	138
口袋妖怪详尽分析VOL.4	RPG	掌机王SP VOL.9	研究中心	84
口袋妖怪详尽分析VOL.5	RPG	掌机王SP VOL.11	研究中心	105
口袋妖怪详尽分析VOL.6	RPG	掌机王SP VOL.12	研究中心	122
口袋妖怪详尽分析VOL.7	RPG	掌机王SP VOL.15	研究中心	82
口袋妖怪详尽分析VOL.8	RPG	掌机王SP VOL.17	研究中心	142
口袋妖怪详尽分析VOL.9	RPG	掌机王SP VOL.18	研究中心	141
口袋妖怪详尽分析VOL.10	RPG	掌机王SP VOL.22	研究中心	110
口袋妖怪详尽分析——外传·进化神功	RPG	掌机王SP VOL.29	研究中心	156
快乐足球	SLG	掌机王SP VOL.41	攻略透解	128
狂热赛车	RAC	掌机王SP VOL.43	特快专递	44
狂野大自然	ACT	掌机王SP VOL.38	特快专递	60
L 蜡笔小新 呼唤传说 食玩都冒险	ACT	掌机王SP VOL.38	特快专递	56
乐高骑士王国	ACT	掌机王SP VOL.6	攻略透解	134
乐高星球大战	ACT	掌机王SP VOL.16	特快专递	41
雷曼：强盗的复仇	ACT	掌机王SP VOL.14	特快专递	57
李小龙 重生传说	ACT	掌机王SP VOL.1	攻略透解	137
龙战士2	RPG	掌机王第四辑	研究中心	152
龙珠 大冒险	ACT	掌机王SP VOL.7	特快专递	52
龙珠 大冒险	ACT	掌机王SP VOL.9	研究中心	81
龙珠 大冒险	ACT	掌机王SP VOL.11	研究中心	116
龙珠GT 变身	ACT	掌机王SP VOL.23	特快专递	45
龙珠Z	A·RPG	掌机王第一辑	攻略透解	152
龙珠Z 布欧的愤怒	A·RPG	掌机王SP VOL.5	攻略透解	134
龙珠Z 舞空烈战	FTG	掌机王SP VOL.30	特快专递	32
螺旋破碎机	ACT	掌机王SP VOL.26	攻略透解	120
螺旋破碎机	ACT	掌机王SP VOL.27	研究中心	171
洛克人EXE2	A·RPG	掌机王第二辑	攻略风暴	44
洛克人EXE3	A·RPG	掌机王第三辑	攻略风暴	116
洛克人EXE4 红日·蓝月	A·RPG	掌机王SP VOL.3	研究中心	148
洛克人EXE4 红日·蓝月	A·RPG	掌机王SP VOL.6	研究中心	151
洛克人EXE4.5 真实行动	A·RPG	掌机王SP VOL.4	攻略透解	124
洛克人EXE5 布鲁斯小队	A·RPG	掌机王SP VOL.8	攻略透解	121
洛克人EXE5 布鲁斯小队·加内尔小队	A·RPG	掌机王SP VOL.12	研究中心	118
洛克人EXE5 布鲁斯小队	A·RPG	掌机王SP VOL.26	研究中心	143
洛克人EXE5 加内尔小队	A·RPG	掌机王SP VOL.29	研究中心	152
洛克人EXE6	A·RPG	掌机王SP VOL.32	研究中心	156
洛克人EXE6 电脑兽古雷伽／法路萨	A·RPG	掌机王SP VOL.30	攻略透解	96
洛克人ZERO	ACT	掌机王第一辑	攻略透解	142
洛克人ZERO4	ACT	掌机王SP VOL.15	攻略透解	48
洛克人ZERO4	ACT	掌机王SP VOL.16	研究中心	105
洛克人ZERO4	ACT	掌机王SP VOL.18	研究中心	138
洛克人和佛尔特	ACT	掌机王第二辑	攻略风暴	82
M 马达加斯加	ACT	掌机王SP VOL.18	特快专递	44
马达加斯加 企鹅总动员	ACT	掌机王SP VOL.28	特快专递	109
马里奥弹珠台	TAB	掌机王SP VOL.4	攻略透解	130
马里奥对大金刚	ACT	掌机王SP VOL.1	攻略透解	114
马里奥对大金刚	ACT	掌机王SP VOL.11	研究中心	120
马里奥高尔夫 GBA之旅	SPG	掌机王第九辑	攻略透解	119
马里奥和路易RPG2	RPG	掌机王SP VOL.30	攻略透解	64
马里奥网球Advance	SPG	掌机王SP VOL.25	攻略透解	148

游戏名	类型	所在辑数	栏目	页码
猫女	ACT	掌机王 SP VOL.3	特快专递	33
冒险王比特 流氓大王	A·RPG	掌机王 SP VOL.11	攻略透解	97
美丽祭师二人组 MaxHeart	ACT	掌机王 SP VOL.22	特快专递	52
名侦探柯南 晓之纪念碑	AVG	掌机王 SP VOL.16	攻略透解	86
模拟大楼 SP	SLG	掌机王 SP VOL.16	攻略透解	74
模拟大楼 SP	SLG	掌机王 SP VOL.18	研究中心	130
模拟人生 2	SLG	掌机王 SP VOL.29	攻略透解	114
魔法俏佳人	ACT	掌机王 SP VOL.31	攻略透解	148
魔法先生涅吉 私人课程 图书馆岛	AVG	掌机王 SP VOL.19	攻略透解	110
魔界奇兵	A·RPG	掌机王 SP VOL.20	攻略透解	120
魔力 witch	ACT	掌机王 SP VOL.28	特快专递	106
魔兽使	SLG	掌机王 SP VOL.3	攻略透解	86
牧场物语 矿石镇的同伴们	SLG	掌机王第八辑	研究中心	133
牧场物语 矿石镇的同伴们 女生版	SLG	掌机王第八辑	研究中心	136
N 纳尼亚编年史 魔法衣橱	A·RPG	掌机王 SP VOL.30	攻略透解	88
尼克动画 疯狂拍摄	ACT	掌机王 SP VOL.6	特快专递	44
逆转裁判 2	AVG	掌机王第五辑	剧情小说	130
逆转裁判 2	AVG	掌机王第六辑	剧情小说	148
逆转裁判 3	AVG	掌机王第八辑	剧情小说	158
逆转裁判 3	AVG	掌机王第九辑	剧情小说	154
诺诺诺益智大集合	PUZ	掌机王 SP VOL.21	特快专递	62
P 叛星 战术指令	SLG	掌机王 SP VOL.25	攻略透解	135
Q 起笑蛙赛车	RAC	掌机王 SP VOL.31	特快专递	62
汽车总动员	ACT	掌机王 SP VOL.42	特快专递	46
千年家族	SLG	掌机王 SP VOL.13	攻略透解	81
强力追击	ACT	掌机王 SP VOL.30	特快专递	48
球斗士 X	A·RPG	掌机王 SP VOL.19	攻略透解	98
S 塞尔达传说 神奇的小人帽	A·RPG	掌机王 SP VOL.6	攻略透解	118
塞尔达传说 神奇的小人帽	A·RPG	掌机王 SP VOL.16	研究中心	114
三国志孔明传	SLG	掌机王 SP VOL.11	攻略透解	88
三国志英杰传	SLG	掌机王 SP VOL.11	攻略透解	81
杀戮开关	FPS	掌机王 SP VOL.6	攻略透解	138
鲨鱼故事	ACT	掌机王 SP VOL.6	特快专递	38
上旋高手 2	SPG	掌机王 SP VOL.38	特快专递	63
神奇四侠 烈火	ACT	掌机王 SP VOL.30	特快专递	46
生化战士：暗影谜宫	RPG	掌机王 SP VOL.15	攻略透解	43
圣诞夜惊魂 南瓜王	ACT	掌机王 SP VOL.27	攻略透解	100
失落的维京人	ACT	掌机王第五辑	攻略风暴	113
史莱克 2	ACT	掌机王 SP VOL.2	攻略透解	138
史莱姆总动员 2 大战车与尾巴团	A·RPG	掌机王 SP VOL.30	攻略透解	76
世界传说 换装迷宫 2	A·RPG	掌机王第四辑	研究中心	147
世界传说 换装迷宫 2	A·RPG	掌机王 SP VOL.1	研究中心	150
世界传说 换装迷宫 2	A·RPG	掌机王 SP VOL.2	研究中心	154
世界传说 换装迷宫 3	A·RPG	掌机王 SP VOL.10	攻略透解	119
斯科基病毒	A·RPG	掌机王 SP VOL.53	攻略透解	96
死神 BLEACH 血染尸魂界	ACT	掌机王 SP VOL.21	攻略透解	118
四狂神战记外传	RPG	掌机王第二辑	研究中心	94
索尼克 Advance3	ACT	掌机王 SP VOL.20	研究中心	128
T 特鲁尼克大冒险 3 ADVANCE	RPG	掌机王 SP VOL.2	攻略透解	94
特鲁尼克大冒险 3 ADVANCE	RPG	掌机王 SP VOL.3	研究中心	127
特鲁尼克大冒险 3 ADVANCE	RPG	掌机王 SP VOL.5	研究中心	141
特鲁尼克大冒险 3 ADVANCE	RPG	掌机王 SP VOL.8	研究中心	140
通灵王 王者灵魂	A·RPG	掌机王 SP VOL.7	攻略透解	105
通灵王 王者灵魂	A·RPG	掌机王 SP VOL.10	研究中心	130
通灵王 王者灵魂 2	A·RPG	掌机王 SP VOL.22	攻略透解	87
通灵王 王者灵魂 2	A·RPG	掌机王 SP VOL.23	研究中心	161
W 瓦里奥大陆 ADVANCE 妖姬的财宝	ACT	掌机王第二辑	攻略风暴	73
瓦里奥制造	ACT	掌机王第四辑	攻略风暴	120
网球王子 2003 火红／冰蓝	SPG	掌机王第七辑	攻略风暴	99
武器种族传说 封印之歌	RPG	掌机王 SP VOL.21	攻略透解	110
武装特骑 闪光英雄诞生	RTS	掌机王 SP VOL.4	攻略透解	105
X 西格玛之星传说	RPG	掌机王 SP VOL.23	攻略透解	130
咸蛋超人警备队 怪兽来袭	S·RPG	掌机王 SP VOL.4	特快专递	34
小熊维尼 崎岖的历险旅程	ACT	掌机王 SP VOL.13	特快专递	42
新·我们的太阳 逆袭的撒巴塔	A·RPG	掌机王 SP VOL.22	攻略透解	57
新约圣剑传说	A·RPG	掌机王第六辑	攻略风暴	94
星际宝贝 2	ACT	掌机王 SP VOL.6	特快专递	36
星球大战 战斗前线 2	FPS	掌机王 SP VOL.30	特快专递	52
星球大战三部曲：原力之学徒	ACT	掌机王 SP VOL.6	特快专递	32
星战前传III：西斯的复仇	ACT	掌机王 SP VOL.18	攻略透解	92
星之卡比 梦之泉 DX	ACT	掌机王第三辑	研究中心	172
旋律天国	MUG	掌机王 SP VOL.46	特快专递	72

游戏名	类型	所在辑数	栏目	页码
Y 研修医 天堂独太	AVG	掌机王 SP VOL.9	口袋剧场	128
研修医 天堂独太	AVG	掌机王 SP VOL.10	口袋剧场	136
眼镜少年	ACT	掌机王 SP VOL.2	攻略透解	111
妖怪道	RPG	掌机王第二辑	攻略风暴	56
耀西的万有引力	ACT	掌机王 SP VOL.8	特快专递	52
阴阳大战记 零式	RPG	掌机王 SP VOL.8	特快专递	54
阴阳大战记 零式	RPG	掌机王 SP VOL.9	攻略透解	63
银河战士 零点任务	ACT	掌机王第九辑	研究中心	129
银河战士 融合	ACT	掌机王第七辑	研究中心	122
银河战士 融合	ACT	掌机王 SP VOL.1	研究中心	146
银河战士 融合	ACT	掌机王 SP VOL.15	研究中心	78
勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心	RPG	掌机王第四辑	攻略风暴	102
勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心	RPG	掌机王第七辑	研究中心	144
幽灵鬼屋	AVG	掌机王 SP VOL.16	攻略透解	69
尤歌朵拉同盟	S・RPG	掌机王 SP VOL.36	攻略透解	70
尤歌朵拉同盟	S・RPG	掌机王 SP VOL.37	研究中心	123
游戏王 对战怪兽 GX 目标是对战之王!	TAB	掌机王 SP VOL.27	攻略透解	90
游戏王 对战怪兽 GX 目标是对战之王!	TAB	掌机王 SP VOL.28	研究中心	178
游戏王 对战怪兽 GX 目标是对战之王!	TAB	掌机王 SP VOL.29	研究中心	147
游戏王 对战怪兽专家版 2006	TAB	掌机王 SP VOL.34	攻略透解	144
游戏王 对战怪兽专家版 2006	TAB	掌机王 SP VOL.35	研究中心	140
游戏王对战怪兽 8 破灭的大邪神	TAB	掌机王第四辑	攻略风暴	126
原始外星人	ACT	掌机王 SP VOL.35	特快专递	44
约束之地 利维艾拉	RPG	掌机王 SP VOL.7	特快专递	54
约束之地 利维艾拉	RPG	掌机王 SP VOL.20	攻略透解	102
Z 召唤之夜 铸剑物语 初始之石	A・RPG	掌机王 SP VOL.31	攻略透解	118
召唤之夜 铸剑物语 2	A・RPG	掌机王 SP VOL.4	研究中心	140
真・女神转生 光之书・暗之书	RPG	掌机王第三辑	攻略风暴	136
真・三国无双 ADVANCE	ACT	掌机王 SP VOL.14	攻略透解	58
蜘蛛侠 2	ACT	掌机王 SP VOL.3	特快专递	30
植木法则 神器炸裂! 能力者之战	FTG	掌机王 SP VOL.37	特快专递	32
指环王 国王归来	A・RPG	掌机王第七辑	研究中心	128
指环王:第三纪	S・RPG	掌机王 SP VOL.7	攻略透解	112
终极蜘蛛侠	ACT	掌机王 SP VOL.26	攻略透解	134
重装机兵 2 改 废土之岚	RPG	掌机王第五辑	攻略风暴	97
自制机器人 GX	RPG	掌机王第二辑	攻略风暴	64
最终幻想 I	RPG	掌机王 SP VOL.3	攻略透解	110
最终幻想 II	RPG	掌机王 SP VOL.3	攻略透解	116
最终幻想 IV Advance	RPG	掌机王 SP VOL.31	攻略透解	104
最终幻想 IV Advacne	RPG	掌机王 SP VOL.32	研究中心	136
最终幻想 V Advance	RPG	掌机王 SP VOL.51	攻略透解	96
最终幻想 VI Advance	RPG	掌机王 SP VOL.54	攻略透解	76
最终幻想战略版 ADVNACE	S・RPG	掌机王第四辑	剧情小说	132
最终幻想战略版 ADVANCE	S・RPG	掌机王 SP VOL.2	研究中心	142
最终幻想战略版 ADVANCE	S・RPG	掌机王 SP VOL.3	研究中心	143
最终幻想战略版 ADVANCE	S・RPG	掌机王 SP VOL.4	研究中心	142

NDS

游戏名	类型	所在辑数	栏目	页码
13 岁的 Hello Work DS	AVG	掌机王 SP VOL.90	特快专递	48
2006 FIFA 世界杯	SPG	掌机王 SP VOL.39	特快专递	68
Apathy 鸣神学园都市传说侦探局	AVG	掌机王 SP VOL.76	特快专递	70
ASH 远古封印之炎	S・RPG	掌机王 SP VOL.74	攻略透解	80
AWAY 混乱的迷宫	RPG	掌机王 SP VOL.99	攻略透解	104
BLEACH 第三幻影	S・RPG	掌机王 SP VOL.92	攻略透解	67
CATCH! TOUCH! 耀西!	ACT	掌机王 SP VOL.11	特快专递	42
CATCH! TOUCH! 耀西!	ACT	掌机王 SP VOL.12	研究中心	116
Contact	RPG	掌机王 SP VOL.37	攻略透解	80
DS 乐引辞典	ETC	掌机王 SP VOL.21	特快专递	57
DS 山村美纱悬疑作品 舞妓小菊 记者凯瑟琳 葬礼师石原明子 飞舞在古都的三朵花 京都杀人事件簿	AVG	掌机王 SP VOL.90	攻略透解	106
DS 水蒸汽悬疑系列 自由撰稿人橘真希 "洞爷湖・七之汤・奥汤之乡"取材手册	AVG	掌机王 SP VOL.88	特快专递	54
DS 西村京太郎悬疑作品 新侦探系列 京都・热海・绝海孤岛 杀意的陷阱	AVG	掌机王 SP VOL.75	特快专递	74
JUMP 超级明星大乱斗	FTG	掌机王 SP VOL.23	攻略透解	73
JUMP 终极明星大乱斗	FTG	掌机王 SP VOL.54	攻略透解	91
NARUTO 火影忍者 RPG2 千鸟 VS 螺旋丸	RPG	掌机王 SP VOL.21	攻略透解	92
NARUTO 疾风传 最强忍者大结集 5 决战! "晓"	ACT	掌机王 SP VOL.69	特快专递	70
NARUTO 最强忍者大结集 3	ACT	掌机王 SP VOL.16	攻略透解	50
SD 高达 G 世纪 交叉火力	S・RPG	掌机王 SP VOL.71	攻略透解	88

	游戏名	类型	所在辑数	栏目	页码
	SD高达G世纪DS	S・RPG	掌机王SP VOL.18	攻略透解	102
	SD高达G世纪DS	S・RPG	掌机王SP VOL.19	攻略透解	62
	SNK VS.Capcom 卡片战士DS	TAB	掌机王SP VOL.56	特快专递	35
	That's QT	ETC	掌机王SP VOL.88	特快专递	52
	X战警 官方游戏	ACT	掌机王SP VOL.40	攻略透解	94
A	阿瓦隆代码	A・RPG	掌机王SP VOL.100	攻略透解	140
B	百战天虫 开战时刻	SLG	掌机王SP VOL.37	特快专递	34
	孢子 生物编辑器	AVG	掌机王SP VOL.97	特快专递	50
	北斗神拳 传承者之道	ACT	掌机王SP VOL.83	特快专递	56
	变形金刚 博派	ACT	掌机王SP VOL.68	特快专递	72
	不可思议的迷宫 风来之西林DS	RPG	掌机王SP VOL.56	攻略透解	128
	不可思议的迷宫 风来之西林DS2 沙漠的魔城	RPG	掌机王SP VOL.100	攻略透解	168
C	超操纵机器人MG	ACT	掌机王SP VOL.48	攻略透解	48
	超级碧奇公主	ACT	掌机王SP VOL.27	攻略透解	70
	超级碧奇公主	ACT	掌机王SP VOL.28	研究中心	176
	超级大战争 毁灭日	SLG	掌机王SP VOL.82	攻略透解	94
	超级大战争DS	SLG	掌机王SP VOL.20	攻略透解	59
	超级大战争DS	SLG	掌机王SP VOL.21	研究中心	126
	超级大战争DS	SLG	掌机王SP VOL.24	研究中心	130
	超级大战争DS	SLG	掌机王SP VOL.25	研究中心	152
	超级机器人大战W	S・RPG	掌机王SP VOL.59	攻略透解	87
	超级马里奥64DS	ACT	掌机王SP VOL.8	特快专递	43
	超级马里奥64DS	ACT	掌机王SP VOL.17	攻略透解	115
	超热血高校国夫君 躲避球部	SPG	掌机王SP VOL.84	特快专递	60
	超执刀 墨丘利神之杖	ACT	掌机王SP VOL.19	特快专递	58
	触摸！卡比	ACT	掌机王SP VOL.14	攻略透解	92
	触摸！炸弹人乐园	ETC	掌机王SP VOL.46	攻略透解	90
	触摸游戏派对	ETC	掌机王SP VOL.26	特快专递	54
	触摸侦探 小泽里奈	AVG	掌机王SP VOL.38	攻略透解	66
	触摸侦探 小泽里奈 第2又1/2季	AVG	掌机王SP VOL.65	攻略透解	94
	传说的斯塔菲 对决！达伊尔海贼团	ACT	掌机王SP VOL.93	特快专递	54
	传说的斯塔菲4	ACT	掌机王SP VOL.39	攻略透解	86
	刺客信条 阿尔泰编年史	ACT	掌机王SP VOL.82	特快专递	92
D	大合奏！兄弟乐队	MUG	掌机王SP VOL.14	研究中心	113
	大合奏！兄弟乐队 DX	MUG	掌机王SP VOL.92	特快专递	60
	大金刚 丛林攀爬者	ACT	掌机王SP VOL.70	特快专递	56
	大战略DS	SLG	掌机王SP VOL.41	攻略透解	112
	蛋兽英雄	RPG	掌机王SP VOL.14	攻略透解	76
	蛋兽英雄	RPG	掌机王SP VOL.15	研究中心	70
	帝国时代 帝王时代	SLG	掌机王SP VOL.34	特快专递	74
	帝国时代 帝王时代	SLG	掌机王SP VOL.35	攻略透解	60
	定制我们的世界	RPG	掌机王SP VOL.100	特快专递	72
	东京魔人学园剑风帖	S・RPG	掌机王SP VOL.96	攻略透解	72
	动物园大亨	SLG	掌机王SP VOL.39	特快专递	57
	哆啦A梦 野比太与绿巨人传DS	ACT	掌机王SP VOL.84	特快专递	64
E	俄罗斯方块DS	PUZ	掌机王SP VOL.36	特快专递	46
	恶魔城 被剥夺的刻印	ACT	掌机王SP VOL.99	攻略透解	83
	恶魔城 被剥夺的刻印	ACT	掌机王SP VOL.100	研究中心	184
	恶魔城 苍月的十字架	ACT	掌机王SP VOL.23	攻略透解	91
	恶魔城 苍月的十字架	ACT	掌机王SP VOL.24	研究中心	121
	恶魔城 苍月的十字架	ACT	掌机王SP VOL.26	研究中心	140
	恶魔城 迷宫画廊	ACT	掌机王SP VOL.53	攻略透解	42
	噩梦骑士	SLG	掌机王SP VOL.97	攻略透解	66
F	番外王魂	ACT	掌机王SP VOL.86	特快专递	70
	反叛的鲁鲁修	RPG	掌机王SP VOL.76	特快专递	64
	放课后少年	AVG	掌机王SP VOL.82	特快专递	88
	风雨传说	RPG	掌机王SP VOL.52	攻略透解	106
	疯狂触摸	ETC	掌机王SP VOL.42	特快专递	42
	富豪街DS	TAB	掌机王SP VOL.67	特快专递	76
G	钢铁之羽	A・RPG	掌机王SP VOL.33	攻略透解	138
	高达 沙场混战	ACT	掌机王SP VOL.50	攻略透解	30
	高达纹章	SLG	掌机王SP VOL.87	特快专递	52
	高达纹章	SLG	掌机王SP VOL.88	攻略透解	104
	高速卡片战斗 卡片英雄	TAB	掌机王SP VOL.79	攻略透解	60
	股票交易师 瞬	AVG	掌机王SP VOL.66	特快专递	90
	怪盗卢梭	AVG	掌机王SP VOL.43	攻略透解	99
	怪盗瓦里奥 变相七杰	ACT	掌机王SP VOL.58	攻略透解	73
	怪物农场DS	SLG	掌机王SP VOL.69	攻略透解	98
	怪医秦博士 火鸟篇	ETC	掌机王SP VOL.53	攻略透解	62
	光辉圣约	S・RPG	掌机王SP VOL.59	攻略透解	112
	光辉圣约2 意志	S・RPG	掌机王SP VOL.88	攻略透解	88
	鬼魂力量 创世	SLG	掌机王SP VOL.91	攻略透解	44

游戏名	类型	所在辑数	栏目	页码
国盗头脑战 信长的野望	SLG	掌机王 SP VOL.92	特快专递	62
H 哈利·波特与凤凰社	AVG	掌机王 SP VOL.68	特快专递	84
海格力斯的荣光 魂之证明	RPG	掌机王 SP VOL.89	攻略透解	134
寒蝉鸣泣之时 绊 鬼隐篇	AVG	掌机王 SP VOL.92	口袋剧场	126
寒蝉鸣泣之时 绊 鬼隐篇	AVG	掌机王 SP VOL.93	口袋剧场	60
寒蝉鸣泣之时 绊 鬼隐篇	AVG	掌机王 SP VOL.94	口袋剧场	118
汉字候鸟	ACT	掌机王 SP VOL.42	特快专递	44
合金弹头 7	ACT	掌机王 SP VOL.93	特快专递	56
河合音乐教室监修 咬屁屁虫的音乐课 DS	MUG	掌机王 SP VOL.88	特快专递	50
黑客计划 觉醒	AVG	掌机王 SP VOL.45	攻略透解	80
滑雪小子 DS	SPG	掌机王 SP VOL.31	特快专递	53
欢迎来到动物之森	AVG	掌机王 SP VOL.31	攻略透解	134
幻想水浒传 I & II	RPG	掌机王 SP VOL.34	攻略透解	108
回忆之日	AVG	掌机王 SP VOL.68	特快专递	70
回忆之日 2	AVG	掌机王 SP VOL.88	特快专递	48
绘制人生	ACT	掌机王 SP VOL.73	特快专递	82
毁灭世界 被引导的意志	RPG	掌机王 SP VOL.97	攻略透解	78
魂斗罗 4	ACT	掌机王 SP VOL.77	特快专递	56
火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑	S·RPG	掌机王 SP VOL.94	攻略透解	64
火影忍者 疾风传 忍列传 II	FTG	掌机王 SP VOL.87	特快专递	56
火影忍者 最强忍者大结集 4DS	ACT	掌机王 SP VOL.39	特快专递	77
火影忍者 RPG3 灵兽 VS 木叶小队	RPG	掌机王 SP VOL.45	攻略透解	106
J 机动剧团 哈罗剧组 哈罗噗哟噗哟	PUZ	掌机王 SP VOL.21	特快专递	60
机动战士高达 00	ACT	掌机王 SP VOL.85	攻略透解	72
机甲先锋 幻影战争	ACT	掌机王 SP VOL.51	特快专递	70
激斗！自制机器人	A·RPG	掌机王 SP VOL.51	攻略透解	110
激斗！自制机器人	A·RPG	掌机王 SP VOL.52	研究中心	129
集合！口袋棒球 DS 甲子园	SPG	掌机王 SP VOL.47	特快专递	62
几何战争	STG	掌机王 SP VOL.78	特快专递	58
纪元 1701 探索的开端	SLG	掌机王 SP VOL.66	特快专递	86
加勒比海盗 亡灵财宝	ACT	掌机王 SP VOL.44	特快专递	61
加油五右卫门 东海道中 大江户天狗返还之卷	ACT	掌机王 SP VOL.20	攻略透解	81
家庭教师 Hitman REBORN！ DS 死气 MAX！ 彭哥嘉年华！	ACT	掌机王 SP VOL.65	特快专递	72
简单 DS 系列 Vol.35 THE 原始人 DS	ACT	掌机王 SP VOL.86	特快专递	62
交响情人梦	MUG	掌机王 SP VOL.63	特快专递	46
节拍特工	MUG	掌机王 SP VOL.53	特快专递	33
节奏改造大战 龙剑战记 2	A·RPG	掌机王 SP VOL.93	特快专递	58
节奏天国 金	MUG	掌机王 SP VOL.94	特快专递	40
救急救命 超执刀 2	ACT	掌机王 SP VOL.93	特快专递	52
决意 死亡标记	STG	掌机王 SP VOL.100	特快专递	40
决战少林	ACT	掌机王 SP VOL.57	特快专递	67
K 卡片召唤师 DS	SLG	掌机王 SP VOL.99	特快专递	54
恐怖病院	FPS	掌机王 SP VOL.76	特快专递	62
口袋妖怪 白金	RPG	掌机王 SP VOL.97	攻略透解	105
口袋妖怪 白金	RPG	掌机王 SP VOL.98	研究中心	128
口袋妖怪 白金	RPG	掌机王 SP VOL.99	研究中心	116
口袋妖怪 钻石·珍珠	RPG	掌机王 SP VOL.50	攻略透解	74
口袋妖怪 钻石·珍珠	RPG	掌机王 SP VOL.50	研究中心	90
口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队	RPG	掌机王 SP VOL.72	攻略透解	144
口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队	RPG	掌机王 SP VOL.73	研究中心	118
口袋妖怪方块	PUZ	掌机王 SP VOL.28	特快专递	98
口袋妖怪突击队	A·RPG	掌机王 SP VOL.36	攻略透解	60
口袋妖怪突击队 融合	A·RPG	掌机王 SP VOL.84	攻略透解	82
L 蜡笔小新 呼风唤雨电影乐园大活剧	ACT	掌机王 SP VOL.84	特快专递	68
蜡笔小新 DS 呼风唤雨 涂鸦大作战！	ACT	掌机王 SP VOL.61	攻略透解	104
来自深渊	A·RPG	掌机王 SP VOL.81	攻略透解	110
蓝龙 PLUS	RTS	掌机王 SP VOL.96	攻略透解	59
蓝龙 PLUS	RTS	掌机王 SP VOL.97	研究中心	53
乐高蝙蝠侠	ACT	掌机王 SP VOL.97	特快专递	48
乐高生化战士	ACT	掌机王 SP VOL.63	特快专递	50
乐高星球大战 传奇	ACT	掌机王 SP VOL.76	特快专递	74
乐高星球大战 II 原创三部曲	ACT	掌机王 SP VOL.51	特快专递	74
乐高印第安纳琼斯 最初的冒险	ACT	掌机王 SP VOL.90	特快专递	54
雷电十一人	RPG	掌机王 SP VOL.95	攻略透解	85
雷电十一人	RPG	掌机王 SP VOL.96	研究中心	94
雷顿教授和不可思议之镇	AVG	掌机王 SP VOL.59	研究中心	134
雷顿教授与恶魔之箱	AVG	掌机王 SP VOL.78	攻略透解	96
雷曼 疯兔危机 2	ETC	掌机王 SP VOL.77	特快专递	60
莉兹工作室 奥尔多鲁的炼金术士	RPG	掌机王 SP VOL.63	攻略透解	90
灵光守护者	A·RPG	掌机王 SP VOL.83	攻略透解	88
灵光守护者	A·RPG	掌机王 SP VOL.84	研究中心	108
令旗所向	AVG	掌机王 SP VOL.99	特快专递	51

游戏名	类型	所在辑数	栏目	页码
流星洛克人	RPG	掌机王 SP VOL.56	攻略透解	149
流星洛克人 2 狂战士×忍者·狂战士×恐龙	RPG	掌机王 SP VOL.77	攻略透解	75
流星洛克人 2 狂战士×忍者·狂战士×恐龙	RPG	掌机王 SP VOL.78	研究中心	116
流星洛克人 2 狂战士×忍者·狂战士×恐龙	RPG	掌机王 SP VOL.80	研究中心	176
流星洛克人 2 狂战士×忍者·狂战士×恐龙	RPG	掌机王 SP VOL.87	研究中心	181
流星洛克人 3	RPG	掌机王 SP VOL.100	攻略透解	154
龙珠 DS	ACT	掌机王 SP VOL.97	攻略透解	58
龙珠 Z 遥远的悟空传说	SLG	掌机王 SP VOL.61	攻略透解	88
露娜 创世纪	RPG	掌机王 SP VOL.24	攻略透解	94
陆行鸟与魔法画册	ETC	掌机王 SP VOL.56	特快专递	40
洛克人 EXE5DS 双重领袖	RPG	掌机王 SP VOL.22	攻略透解	105
洛克人 ZX	ACT	掌机王 SP VOL.44	攻略透解	72
洛克人 ZX	ACT	掌机王 SP VOL.48	研究中心	93
洛克人 ZX 降临	ACT	掌机王 SP VOL.68	攻略透解	112
洛克人 ZX 降临	ACT	掌机王 SP VOL.69	研究中心	107
M 马里奥对大金刚 2 迷你玩具之旅	ACT	掌机王 SP VOL.50	攻略透解	68
马里奥聚会 DS	TAB	掌机王 SP VOL.76	特快专递	66
马里奥篮球 3 对 3	SPG	掌机王 SP VOL.46	攻略透解	75
马里奥赛车 DS	RAC	掌机王 SP VOL.29	特快专递	68
马里奥赛车 DS	RAC	掌机王 SP VOL.32	研究中心	141
马里奥与索尼克 北京奥运会	SPG	掌机王 SP VOL.81	特快专递	42
玛鲁王国的人偶公主 天使弹奏的爱之歌	RPG	掌机王 SP VOL.95	特快专递	56
美妙世界	RPG	掌机王 SP VOL.70	攻略透解	63
美妙世界	RPG	掌机王 SP VOL.71	研究中心	140
梦猫	ETC	掌机王 SP VOL.87	特快专递	62
迷宫探索者 邪神的领域	A·RPG	掌机王 SP VOL.77	特快专递	54
迷宫制造者 魔法铲子与小小勇者	RPG	掌机王 SP VOL.76	特快专递	84
迷宫制造者编年史	RPG	掌机王 SP VOL.50	攻略透解	38
名侦探柯南 消失的博士和找碴之塔	AVG	掌机王 SP VOL.87	特快专递	60
摸摸耀西 云中漫步	ACT	掌机王 SP VOL.34	特快专递	78
模拟城市	SLG	掌机王 SP VOL.60	特快专递	64
模拟城市 DS2	SLG	掌机王 SP VOL.84	特快专递	66
摩擦 红侠乔伊	ACT	掌机王 SP VOL.28	攻略透解	154
魔法工厂 新牧场物语	A·RPG	掌机王 SP VOL.48	攻略透解	62
魔法工厂 2	A·RPG	掌机王 SP VOL.80	攻略透解	99
魔法假日 五星连珠之时	RPG	掌机王 SP VOL.43	攻略透解	60
魔界奇兵 卡尔迪亚的恶魔	RPG	掌机王 SP VOL.38	攻略透解	78
魔界奇兵 忘却的古拉维亚	RPG	掌机王 SP VOL.49	攻略透解	146
魔界战记 魔界王子与赤之月	S·RPG	掌机王 SP VOL.92	攻略透解	78
牧场物语 灿烂阳光和同伴们	SLG	掌机王 SP VOL.83	攻略透解	104
牧场物语 精灵驿站	SLG	掌机王 SP VOL.13	攻略透解	65
牧场物语 精灵驿站	SLG	掌机王 SP VOL.14	研究中心	105
牧场物语 与你共建海岛	SLG	掌机王 SP VOL.58	攻略透解	79
N 纳米漂移	STG	掌机王 SP VOL.23	特快专递	48
纳米漂移 2	STG	掌机王 SP VOL.84	特快专递	58
纳尼亚传奇 凯斯宾王子	RPG	掌机王 SP VOL.89	特快专递	72
逆转裁判 新生的逆转	AVG	掌机王 SP VOL.25	攻略透解	98
逆转裁判 新生的逆转	AVG	掌机王 SP VOL.26	口袋剧场	164
逆转裁判 新生的逆转	AVG	掌机王 SP VOL.27	口袋剧场	145
逆转裁判 4	AVG	掌机王 SP VOL.63	攻略透解	147
逆转裁判 4	AVG	掌机王 SP VOL.64	攻略透解	114
女神侧身像 负罪之人	RPG	掌机王 SP VOL.100	攻略透解	114
P 喷气机 GO！	SLG	掌机王 SP VOL.33	特快专递	63
嘭嘭方块 DS	PUZ	掌机王 SP VOL.63	特快专递	48
噗哟噗哟 15 周年纪念版	PUZ	掌机王 SP VOL.56	特快专递	44
Q 七田式训练 右脑锻炼 DS 瞬间胜负！记忆力·集中力·判断力	ETC	掌机王 SP VOL.33	特快专递	75
前线任务 1st	S·RPG	掌机王 SP VOL.61	攻略透解	112
前线任务 1st	S·RPG	掌机王 SP VOL.62	攻略透解	103
前线任务 2089 疯狂边境	S·RPG	掌机王 SP VOL.89	攻略透解	123
前线任务 2089 疯狂边境	S·RPG	掌机王 SP VOL.90	攻略透解	89
R 燃烧吧！热血旋律魂 押忍！战斗！应援团 2	MUG	掌机王 SP VOL.65	特快专递	68
忍者龙剑传 龙剑	ACT	掌机王 SP VOL.84	攻略透解	71
忍者神龟	ACT	掌机王 SP VOL.61	特快专递	54
忍者神龟 3 变种噩梦	ACT	掌机王 SP VOL.33	特快专递	72
任天狗	ETC	掌机王 SP VOL.16	攻略透解	58
S 塞尔达传说 幻影沙漏	A·RPG	掌机王 SP VOL.67	攻略透解	91
塞尔达传说 幻影沙漏	A·RPG	掌机王 SP VOL.68	研究中心	135
三国志 DS	SLG	掌机王 SP VOL.34	攻略透解	138
三国志 DS 2	SLG	掌机王 SP VOL.77	特快专递	62
三国志大战·天	SLG	掌机王 SP VOL.95	攻略透解	32
三国志大战 DS	SLG	掌机王 SP VOL.58	攻略透解	46
丧尸式 英语力苏生术 死亡英语	ETC	掌机王 SP VOL.91	特快专递	42

游戏名	类型	所在辑数	栏目	页码
上帝也疯狂	SLG	掌机王 SP VOL.83	特快专递	58
少年僵尸 异形侵略	ACT	掌机王 SP VOL.86	特快专递	72
生化危机 死亡寂静	AVG	掌机王 SP VOL.33	攻略透解	98
圣剑传说 玛娜英雄	RTS	掌机王 SP VOL.60	攻略透解	86
圣剑传说DS 玛娜之子	A·RPG	掌机王 SP VOL.35	攻略透解	50
圣痛	AVG	掌机王 SP VOL.85	特快专递	70
盛开吧！豆丁机器人	SLG	掌机王 SP VOL.68	攻略透解	128
失落的魔法	RTS	掌机王 SP VOL.33	攻略透解	85
时光裂缝 寻找被夺走的过去	AVG	掌机王 SP VOL.84	特快专递	62
时空王牌	STG	掌机王 SP VOL.68	特快专递	66
使命召唤4 现代战争	FPS	掌机王 SP VOL.76	特快专递	72
世嘉超级巨星网球	SPG	掌机王 SP VOL.86	特快专递	64
世界树迷宫	RPG	掌机王 SP VOL.58	攻略透解	85
世界树迷宫Ⅱ 诸王的圣杯	RPG	掌机王 SP VOL.83	攻略透解	116
世界因我而转	RPG	掌机王 SP VOL.90	特快专递	52
世界足球 胜利11人DS	SPG	掌机王 SP VOL.52	特快专递	64
世界足球胜利十一人DS GOAL × GOAL	SPG	掌机王 SP VOL.76	特快专递	80
噬魂师 美杜莎的阴谋	ACT	掌机王 SP VOL.99	特快专递	68
数码暴龙物语	RPG	掌机王 SP VOL.43	攻略透解	110
数阵对战	PUZ	掌机王 SP VOL.66	特快专递	88
水色学园	ETC	掌机王 SP VOL.67	特快专递	73
瞬感连环方块	PUZ	掌机王 SP VOL.35	特快专递	40
思乡之风	RPG	掌机王 SP VOL.100	攻略透解	99
死神BLEACH DS 2nd 黑衣闪现的镇魂歌	FTG	掌机王 SP VOL.59	特快专递	52
死神BLEACH DS 驰骋苍天的命运	FTG	掌机王 SP VOL.33	攻略透解	111
死亡笔记 基拉游戏	AVG	掌机王 SP VOL.59	特快专递	54
四眼天鸡 动作天王	ACT	掌机王 SP VOL.57	特快专递	74
索尼克编年史 暗黑兄弟会	RPG	掌机王 SP VOL.98	特快专递	74
索尼克冲刺 大冒险	ACT	掌机王 SP VOL.74	特快专递	58
索斯兽战斗竞技场	ACT	掌机王 SP VOL.55	特快专递	75
T 太鼓之达人DS	MUG	掌机王 SP VOL.69	特快专递	68
太鼓之达人DS 7岛大冒险	MUG	掌机王 SP VOL.87	特快专递	58
桃太郎电铁DS	TAB	掌机王 SP VOL.64	特快专递	74
天诛 暗影	ACT	掌机王 SP VOL.37	攻略透解	70
突击队 钢铁灾难	ACT	掌机王 SP VOL.96	特快专递	52
W 瓦里奥制造 摸摸乐	ACT	掌机王 SP VOL.8	特快专递	38
网球王子 强力扣杀 天才版	SPG	掌机王 SP VOL.79	特快专递	58
网球王子2005 水晶强袭	SPG	掌机王 SP VOL.16	研究中心	100
为你而生	ACT	掌机王 SP VOL.27	攻略透解	131
为你而死	ACT	掌机王 SP VOL.8	特快专递	46
我的模拟人生	SLG	掌机王 SP VOL.75	特快专递	72
我的战斗机	SLG	掌机王 SP VOL.39	特快专递	72
我们的太阳 强哥与撒巴塔	A·RPG	掌机王 SP VOL.54	攻略透解	102
我们是化石挖掘者	RPG	掌机王 SP VOL.87	攻略透解	104
渥太利亚迷宫	RPG	掌机王 SP VOL.88	特快专递	58
无瑕传说	RPG	掌机王 SP VOL.78	攻略透解	77
无瑕传说	RPG	掌机王 SP VOL.79	研究中心	114
无限边境 超级机器人大战OG传说	RPG	掌机王 SP VOL.89	攻略透解	154
无限边境 超级机器人大战OG传说	RPG	掌机王 SP VOL.90	研究中心	138
雾都奇谭 迷失少女	A·RPG	掌机王 SP VOL.40	攻略透解	102
X 西格玛倍音	RPG	掌机王 SP VOL.95	攻略透解	70
西格玛倍音	RPG	掌机王 SP VOL.96	研究中心	118
希德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫DS+	RPG	掌机王 SP VOL.99	攻略透解	70
戏剧迷宫 樱大战 缘因有你	RPG	掌机王 SP VOL.84	攻略透解	94
现子麻将 老千放浪记	TAB	掌机王 SP VOL.88	特快专递	56
降魔灵符传 伊津奈	RPG	掌机王 SP VOL.42	攻略透解	48
降魔灵符传 伊津奈2	RPG	掌机王 SP VOL.78	特快专递	60
心跳回忆 女生版 第二季	AVG	掌机王 SP VOL.83	特快专递	53
心跳回忆女生版 初恋	AVG	掌机王 SP VOL.61	特快专递	64
心跳魔女神判	AVG	掌机王 SP VOL.68	特快专递	74
新超级马里奥兄弟	ACT	掌机王 SP VOL.40	攻略透解	84
新国际田径运动会	SPG	掌机王 SP VOL.95	特快专递	60
新世纪福音战士 绫波育成计划 with 明日香补完计划	SLG	掌机王 SP VOL.96	特快专递	50
新星诞生 庭格尔的蔷薇色卢比乐园	A·RPG	掌机王 SP VOL.48	攻略透解	82
新星诞生 庭格尔的蔷薇色卢比乐园	A·RPG	掌机王 SP VOL.49	研究中心	153
信长的野望DS	SLG	掌机王 SP VOL.39	特快专递	63
星际火狐 秘密指令	STG	掌机王 SP VOL.46	攻略透解	82
星神	S·RPG	掌机王 SP VOL.65	攻略透解	79
星神	S·RPG	掌机王 SP VOL.66	研究中心	128
星战前传Ⅲ：西斯的复仇	ACT	掌机王 SP VOL.17	特快专递	88
星之卡比 超级无敌豪华版	ACT	掌机王 SP VOL.98	特快专递	80
星之卡比 多罗奇团前来拜访	ACT	掌机王 SP VOL.52	攻略透解	120

PSP

游戏名	类型	所在辑数	栏目	页码
Ben 10 地球保卫者	ACT	掌机王 SP VOL.76	特快专递	60
BLEACH 灵魂嘉年华	ACT	掌机王 SP VOL.99	特快专递	66
BLEACH 灵魂升温 3	FTG	掌机王 SP VOL.45	特快专递	56
BLEACH 灵魂升温 4	FTG	掌机王 SP VOL.65	特快专递	57
BLEACH 灵魂升温 5	FTG	掌机王 SP VOL.88	特快专递	39
BLEACH 灵魂升温 5	FTG	掌机王 SP VOL.91	研究中心	146
CLANNAD	AVG	掌机王 SP VOL.90	特快专递	40
DJ Max 携带版 2	MUG	掌机王 SP VOL.62	特快专递	58
DJMax 携带版 酷懒之味	MUG	掌机王 SP VOL.99	特快专递	56
EXIT	ACT	掌机王 SP VOL.31	特快专递	50
Fate/老虎斗技场	FTG	掌机王 SP VOL.72	特快专递	76
Fate/老虎斗技场 加强版	FTG	掌机王 SP VOL.96	特快专递	56
Lumines II	MUG	掌机王 SP VOL.53	特快专递	40
N+	ACT	掌机王 SP VOL.96	特快专递	54
NBA LIVE 08	SPG	掌机王 SP VOL.75	特快专递	59
R-Type 战略版	SLG	掌机王 SP VOL.69	特快专递	66
R-Type 战略版	SLG	掌机王 SP VOL.73	攻略透解	96
R-Type 战略版	SLG	掌机王 SP VOL.74	研究中心	177
SD 高达 G 世纪 携带版	S·RPG	掌机王 SP VOL.46	攻略透解	98
SD 高达 G 世纪 携带版	S·RPG	掌机王 SP VOL.47	研究中心	88
Talkman	ETC	掌机王 SP VOL.29	特快专递	58
VR 网球 世界之旅	SPG	掌机王 SP VOL.24	特快专递	50
VR 网球 3	SPG	掌机王 SP VOL.61	特快专递	43
Wipeout Pure	RAC	掌机王 SP VOL.14	特快专递	54
X 战警 2 末世降临	A·RPG	掌机王 SP VOL.28	攻略透解	134
X 战警 2 末世降临	A·RPG	掌机王 SP VOL.29	研究中心	134
B 百战天虫 开战时刻 2	SLG	掌机王 SP VOL.72	特快专递	80
贝奥武甫	ACT	掌机王 SP VOL.78	特快专递	56
变形金刚	ACT	掌机王 SP VOL.67	特快专递	66
波斯王子 宿敌之剑	ACT	掌机王 SP VOL.62	攻略透解	88
C 彩虹六号 维加斯	FPS	掌机王 SP VOL.66	特快专递	72
超级机器人大战 A 携带版	S·RPG	掌机王 SP VOL.91	攻略透解	61
超级机器人大战 A 携带版	S·RPG	掌机王 SP VOL.93	研究中心	176
超时空要塞 王牌开拓者	ACT	掌机王 SP VOL.98	攻略透解	103
冲啊！阿源 夕阳木工物语	ACT	掌机王 SP VOL.88	特快专递	44
冲浪企鹅	SPG	掌机王 SP VOL.66	特快专递	92
冲破火网 黑鹰战机	STG	掌机王 SP VOL.63	特快专递	52
蠢材秀	ACT	掌机王 SP VOL.74	特快专递	55
D 达斯特	ACT	掌机王 SP VOL.37	攻略透解	62
大战略 携带版 2	SLG	掌机王 SP VOL.56	特快专递	46
大战略 VII 超越	SLG	掌机王 SP VOL.89	特快专递	70
大众高尔夫 携带版 2	SPG	掌机王 SP VOL.78	特快专递	50
代码之魂 受继承的伊迪亚	RPG	掌机王 SP VOL.82	攻略透解	130
地牢围攻 痛苦王座	A·RPG	掌机王 SP VOL.53	攻略透解	77
地狱男爵 恶魔科学	ACT	掌机王 SP VOL.92	特快专递	56
第一神拳 携带版 胜利之魂	ACT	掌机王 SP VOL.79	特快专递	52
电车 GO！携带版 山手线篇	SLG	掌机王 SP VOL.26	攻略透解	97
东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 脑力锻炼器 携带版	ETC	掌机王 SP VOL.28	特快专递	96
E 恶灵骑士	ACT	掌机王 SP VOL.59	特快专递	48
恶魔城 X 历代记	ACT	掌机王 SP VOL.75	攻略透解	110
F 反恐特警组 自由标靶	ACT	掌机王 SP VOL.75	特快专递	76
反叛的鲁鲁修 失去的色彩	AVG	掌机王 SP VOL.85	特快专递	68
反重力赛车 脉冲	RAC	掌机王 SP VOL.79	特快专递	54
疯狂出租车 乘客大战	RAC	掌机王 SP VOL.70	特快专递	49
浮游世界	ACT	掌机王 SP VOL.86	特快专递	60
福福之岛	AVG	掌机王 SP VOL.29	特快专递	52
G 钢铁地平线	SLG	掌机王 SP VOL.69	特快专递	58
高达 激战宇宙	ACT	掌机王 SP VOL.93	攻略透解	84
高达 激战宇宙	ACT	掌机王 SP VOL.96	研究中心	108
高达 战争编年史	ACT	掌机王 SP VOL.74	攻略透解	130
高达 战争编年史	ACT	掌机王 SP VOL.75	研究中心	144
高达 战争策略	ACT	掌机王 SP VOL.26	攻略透解	109
公主的皇冠	A·RPG	掌机王 SP VOL.26	攻略透解	82
公主的皇冠	A·RPG	掌机王 SP VOL.27	研究中心	174
古惑狼 泰坦	ACT	掌机王 SP VOL.75	特快专递	68
古墓丽影 传奇	ACT	掌机王 SP VOL.42	特快专递	36
古墓丽影 周年纪念版	ACT	掌机王 SP VOL.71	攻略透解	58
怪兽王国 晶石召唤师	RPG	掌机王 SP VOL.34	攻略透解	84
怪物猎人 携带版	ACT	掌机王 SP VOL.30	攻略透解	125
怪物猎人 携带版	ACT	掌机王 SP VOL.31	研究中心	176
怪物猎人 携带版	ACT	掌机王 SP VOL.38	研究中心	98

	游戏名	类型	所在辑数	栏目	页码
	怪物猎人 携带版 2nd	ACT	掌机王 SP VOL.59	攻略透解	56
	怪物猎人 携带版 2nd	ACT	掌机王 SP VOL.61	研究中心	122
	怪物猎人 携带版 2nd G	ACT	掌机王 SP VOL.85	攻略透解	76
	怪物猎人 携带版 2nd G	ACT	掌机王 SP VOL.86	研究中心	105
	怪物猎人 携带版 2nd G	ACT	掌机王 SP VOL.88	研究中心	66
	怪物猎人 自由	ACT	掌机王 SP VOL.42	研究中心	110
	怪物史莱克 3	ACT	掌机王 SP VOL.67	攻略透解	119
H	哈利·波特与凤凰社	ACT	掌机王 SP VOL.68	特快专递	81
	海豹突击队 火线小组 2	FPS	掌机王 SP VOL.54	特快专递	38
	海豹突击队 战术打击	FPS	掌机王 SP VOL.76	特快专递	58
	横行霸道 自由城故事	ACT	掌机王 SP VOL.28	攻略透解	117
	横行霸道 罪都故事	ACT	掌机王 SP VOL.52	攻略透解	68
	横行霸道 罪都故事	ACT	掌机王 SP VOL.53	研究中心	146
	红侠乔伊 乱斗嘉年华	ACT	掌机王 SP VOL.36	特快专递	48
	虹吸战士 黑镜	ACT	掌机王 SP VOL.38	攻略透解	83
	虹吸战士 洛根之影	ACT	掌机王 SP VOL.74	攻略透解	119
	幻影战机	STG	掌机王 SP VOL.65	特快专递	76
	荒野兵器 交叉火力	S·RPG	掌机王 SP VOL.70	攻略透解	91
	荒野兵器 交叉火力	S·RPG	掌机王 SP VOL.71	研究中心	131
	荒野兵器 交叉火力	S·RPG	掌机王 SP VOL.76	研究中心	159
	荒野神枪 摊牌	ACT	掌机王 SP VOL.51	特快专递	62
	皇牌空战 X 诡影苍穹	STG	掌机王 SP VOL.52	攻略透解	83
	火爆狂飙 传奇	RAC	掌机王 SP VOL.26	特快专递	56
	火爆狂飙 统治者	RAC	掌机王 SP VOL.61	特快专递	48
J	机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁	SLG	掌机王 SP VOL.82	攻略透解	114
	机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁	SLG	掌机王 SP VOL.86	研究中心	142
	机动战士高达 基连的野望 吉翁的系谱	SLG	掌机王 SP VOL.23	攻略透解	108
	机动战士高达 SEED 连合对扎夫特 携带版	ACT	掌机王 SP VOL.62	攻略透解	64
	机关	ACT	掌机王 SP VOL.31	攻略透解	142
	机密武装	FPS	掌机王 SP VOL.20	攻略透解	92
	机密武装 蔓延	FPS	掌机王 SP VOL.73	特快专递	78
	机器人瓦伊	ACT	掌机王 SP VOL.92	特快专递	58
	激·战国无双	ACT	掌机王 SP VOL.31	攻略透解	96
	激·战国无双	ACT	掌机王 SP VOL.33	研究中心	158
	极魔界村	ACT	掌机王 SP VOL.46	攻略透解	114
	极魔界村 改	ACT	掌机王 SP VOL.70	攻略透解	58
	极品飞车 卡本峡谷 城市争霸	RAC	掌机王 SP VOL.54	特快专递	42
	极限冲刺 迎面相撞	RAC	掌机王 SP VOL.88	特快专递	42
	寂静岭 起源	AVG	掌机王 SP VOL.76	攻略透解	110
	加勒比海盗 世界尽头	ACT	掌机王 SP VOL.65	特快专递	60
	加勒比海盗 亡灵财宝	ACT	掌机王 SP VOL.44	特快专递	66
	剑、魔法与学园物	RPG	掌机王 SP VOL.92	攻略透解	88
	降世神通 最后的空气大师	ACT	掌机王 SP VOL.51	特快专递	57
	教父 暴徒战争	ACT	掌机王 SP VOL.51	特快专递	52
	金刚	FPS	掌机王 SP VOL.39	特快专递	54
	劲舞团 携带版	MUG	掌机王 SP VOL.66	特快专递	78
	决不饶恕你	AVG	掌机王 SP VOL.77	特快专递	46
K	空战英雄	SLG	掌机王 SP VOL.58	特快专递	42
	扣杀球场 3	SPG	掌机王 SP VOL.66	特快专递	69
	骷髅骑士	ACT	掌机王 SP VOL.24	特快专递	56
L	乐高星球大战 II 原创三步曲	ACT	掌机王 SP VOL.49	特快专递	132
	乐高印第安纳琼斯 最初的冒险	ACT	掌机王 SP VOL.90	攻略透解	120
	乐克乐克	ACT	掌机王 SP VOL.44	特快专递	70
	乐克乐克 2	ACT	掌机王 SP VOL.100	特快专递	70
	炼狱	ACT	掌机王 SP VOL.12	特快专递	50
	恋爱方块	PUZ	掌机王 SP VOL.69	特快专递	62
	凉宫春日的约定	AVG	掌机王 SP VOL.80	特快专递	54
	龙骑士	ACT	掌机王 SP VOL.54	特快专递	50
	龙战士 III	RPG	掌机王 SP VOL.24	攻略透解	64
	龙珠 Z 真武道会	FTG	掌机王 SP VOL.35	特快专递	36
	龙珠 Z 真武道会 2	FTG	掌机王 SP VOL.61	特快专递	38
	伦敦黑帮	ACT	掌机王 SP VOL.48	攻略透解	75
M	玛娜传奇 学园的炼金术士们 携带版+	RPG	掌机王 SP VOL.98	攻略透解	84
	迈阿密风云	ACT	掌机王 SP VOL.45	特快专递	60
	漫画英雄 终极联盟	A·RPG	掌机王 SP VOL.53	攻略透解	104
	美丽新世界 XXL2	ACT	掌机王 SP VOL.54	特快专递	46
	美少女梦工厂 4 携带版	AVG	掌机王 SP VOL.51	特快专递	66
	美少女梦工厂 5 携带版	AVG	掌机王 SP VOL.98	特快专递	78
	梦幻之星 携带版	A·RPG	掌机王 SP VOL.94	攻略透解	100
	梦幻之星 携带版	A·RPG	掌机王 SP VOL.95	研究中心	108
	梦幻之星 携带版	A·RPG	掌机王 SP VOL.96	研究中心	100
	迷宫探索者 盟约之门	RPG	掌机王 SP VOL.77	特快专递	52

	游戏名	类型	所在辑数	栏目	页码
	迷宫制造者编年史 II	RPG	掌机王 SP VOL.78	特快专递	42
	秘密特工叮当	ACT	掌机王 SP VOL.91	攻略透解	52
	模拟火车＋电车 GO 携带版 东京急行篇	SLG	掌机王 SP VOL.11	特快专递	48
	模拟人生 宠物当家	SLG	掌机王 SP VOL.64	特快专递	76
	模拟人生 2 放逐	SLG	掌机王 SP VOL.75	特快专递	64
	魔唤精灵 携带版	RPG	掌机王 SP VOL.87	特快专递	46
N	女神侧身像 蕾娜斯	RPG	掌机王 SP VOL.35	攻略透解	73
	女神侧身像 蕾娜斯	RPG	掌机王 SP VOL.36	研究中心	126
	女神侧身像 蕾娜斯	RPG	掌机王 SP VOL.37	研究中心	130
P	啪嗒砰	MUG	掌机王 SP VOL.79	特快专递	48
	啪嗒砰	MUG	掌机王 SP VOL.80	研究中心	182
Q	潜龙谍影 数字漫画小说	ETC	掌机王 SP VOL.43	特快专递	46
	潜龙谍影 掌上行动	ACT	掌机王 SP VOL.55	攻略透解	147
	潜龙谍影 掌上行动 加强版	ACT	掌机王 SP VOL.73	研究中心	126
	潜龙谍影 ACiD 2	SLG	掌机王 SP VOL.31	攻略透解	65
	强力追击 终极正义	ACT	掌机王 SP VOL.78	特快专递	46
	秋之回忆	AVG	掌机王 SP VOL.90	特快专递	46
	秋之回忆 2nd	AVG	掌机王 SP VOL.90	特快专递	47
	秋之回忆 3（想君 秋之回忆 3）	AVG	掌机王 SP VOL.95	特快专递	58
	秋之回忆 4 从今以后	AVG	掌机王 SP VOL.95	特快专递	59
	全能战车 火线追击	RAC	掌机王 SP VOL.61	特快专递	52
R	热导追踪	SLG	掌机王 SP VOL.66	特快专递	80
	忍道 焰	ACT	掌机王 SP VOL.52	特快专递	60
	忍者神龟	ACT	掌机王 SP VOL.61	特快专递	56
	荣誉勋章 英雄	FPS	掌机王 SP VOL.52	攻略透解	97
	荣誉勋章 英雄 2	FPS	掌机王 SP VOL.77	攻略透解	110
	瑞奇与叮当 5	ACT	掌机王 SP VOL.59	攻略透解	129
S	三国志 V	SLG	掌机王 SP VOL.14	攻略透解	84
	三国志 VI	SLG	掌机王 SP VOL.27	攻略透解	114
	三国志 VII	SLG	掌机王 SP VOL.61	特快专递	57
	杀戮地带 解放	ACT	掌机王 SP VOL.51	攻略透解	78
	杀戮地带 解放	ACT	掌机王 SP VOL.66	特快专递	64
	山脊赛车 PSP	RAC	掌机王 SP VOL.8	特快专递	32
	山脊赛车 PSP	RAC	掌机王 SP VOL.12	研究中心	113
	山脊赛车 PSP2	RAC	掌机王 SP VOL.49	特快专递	130
	神秘事件携带版 八十神薰的挑战	AVG	掌机王 SP VOL.88	特快专递	46
	圣女贞德	S・RPG	掌机王 SP VOL.54	攻略透解	54
	失落神殿 魔窟的皇帝	A・RPG	掌机王 SP VOL.58	攻略透解	65
	十二勇士 战国封神传	S・RPG	掌机王 SP VOL.24	攻略透解	75
	实况足球 胜利十一人 9 无所不在	SPG	掌机王 SP VOL.25	攻略透解	116
	使命召唤 胜利之路	FPS	掌机王 SP VOL.60	攻略透解	98
	世界传说 光之神话	RPG	掌机王 SP VOL.56	攻略透解	113
	侍道 携带版	ACT	掌机王 SP VOL.97	特快专递	45
	思考 紧急出口	ACT	掌机王 SP VOL.48	特快专递	36
	斯巴达 300 勇士 荣耀征程	ACT	掌机王 SP VOL.60	特快专递	54
	速度与激情	RAC	掌机王 SP VOL.65	特快专递	64
	宿命传说 2	RPG	掌机王 SP VOL.59	攻略透解	105
	索尼克 竞敌	ACT	掌机王 SP VOL.57	特快专递	76
	索尼克 竞争者 2	ACT	掌机王 SP VOL.78	特快专递	54
T	太鼓之达人 携带版 2	MUG	掌机王 SP VOL.49	特快专递	136
	太空侵略者 极限	STG	掌机王 SP VOL.83	特快专递	60
	天地之门	A・RPG	掌机王 SP VOL.21	攻略透解	76
	天地之门 2 武双传	A・RPG	掌机王 SP VOL.51	攻略透解	88
	天外魔境 第四默示录	RPG	掌机王 SP VOL.45	攻略透解	65
	天诛 忍大全	ACT	掌机王 SP VOL.22	攻略透解	72
	铁拳 暗之复苏	FTG	掌机王 SP VOL.44	攻略透解	101
	铁人	ACT	掌机王 SP VOL.87	特快专递	50
	头文字 D STREET STAGE	RAC	掌机王 SP VOL.42	研究中心	119
W	瓦尔哈拉骑士	A・RPG	掌机王 SP VOL.48	攻略透解	38
	瓦尔哈拉骑士 2	A・RPG	掌机王 SP VOL.89	攻略透解	170
	瓦尔哈拉骑士 2	A・RPG	掌机王 SP VOL.90	研究中心	130
	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶混合版	RAC	掌机王 SP VOL.100	特快专递	74
	危机之源 最终幻想 VII	A・RPG	掌机王 SP VOL.72	攻略透解	119
	危机之源 最终幻想 VII	A・RPG	掌机王 SP VOL.73	研究中心	105
	伟大的罗马战争	RTS	掌机王 SP VOL.67	特快专递	70
	未名传奇：刀锋兄弟会	A・RPG	掌机王 SP VOL.14	特快专递	50
	未名传奇：刀锋兄弟会	A・RPG	掌机王 SP VOL.15	攻略透解	58
	未名传奇：刀锋兄弟会	A・RPG	掌机王 SP VOL.18	研究中心	132
	未名传奇 2 战士机密	A・RPG	掌机王 SP VOL.37	攻略透解	48
	我的暑假 携带版	AVG	掌机王 SP VOL.44	攻略透解	114
	无双大蛇	ACT	掌机王 SP VOL.83	攻略透解	74
	无瑕人生 新牧场物语	A・RPG	掌机王 SP VOL.39	攻略透解	80

	游戏名	类型	所在辑数	栏目	页码
	无限回廊	PUZ	掌机王 SP VOL.84	特快专递	54
	无限轮回 梦回古城	AVG	掌机王 SP VOL.94	特快专递	42
X	小鼠大厨	ACT	掌机王 SP VOL.68	特快专递	76
	小死神	ACT	掌机王 SP VOL.26	攻略透解	102
	小死神 2 邪恶本质	ACT	掌机王 SP VOL.53	攻略透解	90
	校园迷糊大王 姐姐事件	AVG	掌机王 SP VOL.20	特快专递	42
	辛普森一家	ACT	掌机王 SP VOL.76	特快专递	56
	新世纪 GPX 高智能方程式 VS	RAC	掌机王 SP VOL.93	特快专递	47
	信长的野望 将星录	SLG	掌机王 SP VOL.33	特快专递	68
	星际战士	STG	掌机王 SP VOL.22	特快专递	50
	星球大战 原力释放	ACT	掌机王 SP VOL.97	攻略透解	96
	星球大战 致命联盟	ACT	掌机王 SP VOL.55	特快专递	84
	星战佣兵	A・RPG	掌机王 SP VOL.47	攻略透解	79
	星之海洋 初次启程	RPG	掌机王 SP VOL.80	攻略透解	80
	星之海洋 初次启程	RPG	掌机王 SP VOL.81	研究中心	116
	星之海洋 2 二次进化	RPG	掌机王 SP VOL.85	攻略透解	132
	星之海洋 2 二次进化	RPG	掌机王 SP VOL.86	研究中心	130
Y	压缩空间	PUZ	掌机王 SP VOL.66	特快专递	76
	一骑当千 雄辩之拳	ACT	掌机王 SP VOL.98	特快专递	82
	异形 症候群	ACT	掌机王 SP VOL.70	特快专递	52
	异形大战铁血战士 安魂曲	ACT	掌机王 SP VOL.77	特快专递	50
	音乐节拍	MUG	掌机王 SP VOL.86	特快专递	58
	英雄传说 白发魔女	RPG	掌机王 SP VOL.12	攻略透解	88
	英雄传说 卡卡布三部曲 海之槛歌	RPG	掌机王 SP VOL.33	攻略透解	145
	英雄传说 卡卡布三部曲 朱红之泪	RPG	掌机王 SP VOL.18	攻略透解	81
	英雄传说 空之轨迹 the 3rd	RPG	掌机王 SP VOL.94	攻略透解	84
	英雄传说 空之轨迹 the 3rd	RPG	掌机王 SP VOL.95	研究中心	114
	英雄传说 空之轨迹 FC	RPG	掌机王 SP VOL.50	攻略透解	46
	英雄传说 空之轨迹 SC	RPG	掌机王 SP VOL.74	攻略透解	96
	永恒传说	RPG	掌机王 SP VOL.12	攻略透解	104
	永恒传说	RPG	掌机王 SP VOL.13	研究中心	96
	勇敢的故事 新的旅人	RPG	掌机王 SP VOL.44	攻略透解	88
	勇者别嚣张	SLG	掌机王 SP VOL.78	特快专递	62
	勇者别嚣张 or2	SLG	掌机王 SP VOL.99	特快专递	62
	幽灵行动 尖峰战士 2	FPS	掌机王 SP VOL.72	攻略透解	174
	游戏王对战怪兽 GX 卡牌力量	TAB	掌机王 SP VOL.49	攻略透解	140
Z	战锤 40000 小队指令	SLG	掌机王 SP VOL.77	特快专递	48
	战地指挥官	SLG	掌机王 SP VOL.41	攻略透解	94
	战国 Cannon 战国 ACE 第三章	STG	掌机王 SP VOL.23	特快专递	46
	战火兄弟连 登陆日	FPS	掌机王 SP VOL.55	特快专递	78
	战神 奥林匹斯之链	ACT	掌机王 SP VOL.83	攻略透解	62
	战士帮	ACT	掌机王 SP VOL.60	特快专递	50
	真・三国无双	ACT	掌机王 SP VOL.8	特快专递	28
	真・三国无双	ACT	掌机王 SP VOL.14	研究中心	99
	真・三国无双 二度进化	ACT	掌机王 SP VOL.36	攻略透解	85
	真・三国无双 二度进化	ACT	掌机王 SP VOL.37	研究中心	118
	真名法典 携带版	RPG	掌机王 SP VOL.42	攻略透解	58
	蜘蛛侠 暗影之网	ACT	掌机王 SP VOL.99	特快专递	64
	职业进化足球 6	SPG	掌机王 SP VOL.55	攻略透解	162
	中原的霸者 三国将星传	SLG	掌机王 SP VOL.34	攻略透解	101
	中原的霸者 三国将星传	SLG	掌机王 SP VOL.37	研究中心	144
	重生传说	RPG	掌机王 SP VOL.84	攻略透解	171
	装甲核心 方程式前线	SLG	掌机王 SP VOL.8	特快专递	36
	装甲核心 方程式前线 国际版	ACT	掌机王 SP VOL.34	攻略透解	126
	捉猴啦 比波猴赛车	RAC	掌机王 SP VOL.55	特快专递	88
	捉猴啦 猴猴大作战	ACT	掌机王 SP VOL.70	攻略透解	116
	自由奔跑	ACT	掌机王 SP VOL.62	特快专递	62
	最终幻想	RPG	掌机王 SP VOL.64	攻略透解	146
	最终幻想 II	RPG	掌机王 SP VOL.66	攻略透解	95
	最终幻想战略版 狮子战争	S・RPG	掌机王 SP VOL.64	攻略透解	92
	最终幻想战略版 狮子战争	S・RPG	掌机王 SP VOL.65	研究中心	109
	罪恶工具 XX #RELOAD	FTG	掌机王 SP VOL.27	攻略透解	108
	罪恶装备 XX 重音核心 PLUS	FTG	掌机王 SP VOL.94	特快专递	44
	罪恶装备 XX 重音核心 PLUS	FTG	掌机王 SP VOL.95	研究中心	102

WSC

游戏名	类型	所在辑数	栏目	页码
约束之地 利维艾拉	RPG	掌机王第七辑	攻略风暴	111
妖精战士 机神复活	S・RPG	掌机王第三辑	攻略风暴	147

精彩内容导视



本辑两大看点

《恶魔城 被剥夺的刻印》BOSS RUSH极速通关影像



ENDING SONG 100辑特别版



游戏展望台

牧场物语 欢迎来到风之集市
雷顿教授与最后的时间旅行
双星物语
梦想灯笼

新动一刻

本次“新动一刻”为各位献上的是以僵尸为题材的作品《尸姬 赫》以及根据日本著名作家京极夏彦的同名小说改编而成的《魍魉之匣》。



随盘附送



★★★4款 PSP ISO

机动战士高达 高达对高达/定制我们的世界/湾岸午夜俱乐部 洛杉矶

★★★6款 NDS ROM

超时空之钥/女神侧身像 负罪之人/思乡之风/阿瓦隆代码/不可思议的迷宫 风来之西林DS2 沙漠的魔城/决意 死亡标记

新作特搜队

BEN 10 外星之力/湾岸午夜俱乐部 洛杉矶混合版/乐克乐克2/定制我们的世界/决意 死亡标记/女神侧身像 负罪之人/阿瓦隆代码/不可思议的迷宫 风来之西林DS2 沙漠的魔城/思乡之风

《口袋光环DVD》Vol.100有奖问答题目

在《恶魔城 被剥夺的刻印》的演示中，挑战者花了多长时间完成整个BOSS RUSH的挑战过程？

A：18秒　　B：19秒　　C：23秒

本辑活动奖品



MARS烧录卡 3名

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2008年12月17日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第102辑上公布，敬请关注。

一等奖

EZ5 PLUS 清凉版烧录卡 2名

SCDSO烧录卡 2名

M3DSR烧录卡 2名

二等奖

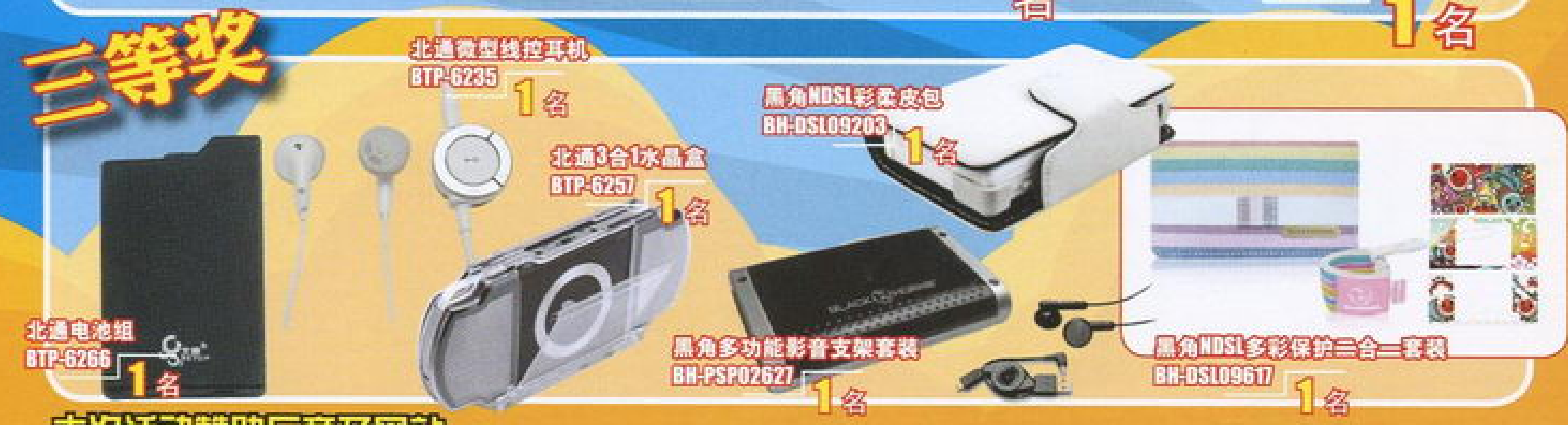
SC-miniSD烧录卡 1名

北通二代直插座充 BTP-6369 1名

SC-SD震动版烧录卡 2名

北通二代座充 BTP-6262 1名

三等奖



本次活动赞助厂商及网站

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

ISBN 7-89481-199-8
9787894811998